

**COMIC
BOX**

LE MAGAZINE DE LA BAN

**DISNEY+MARVEL
WARNER+DC**LA FIN DE L'INNOCENCE POUR LE MONDE DES
COMICS ? CE QUI VA CHANGER OU PAS...
ANALYSES ET PERSPECTIVES**MAGIC**De l'assemblée
aux comics**ADIEU
BATMAN...**Va-t-il passer
l'arme à gauche ?**CLONES**Tir groupé pour
le comic book
et le film !**Invités d'honneur**Andy Diggle
Todd Nauck
Shane Davis
Rick Remender
Duncan Rouleau

WWW.COMICBOX.COM

M 07155 - 61 - F: 6,50 € - RD



Belgique : 7,20 €

DARK REIGN**OSBORN
IMPERATOR**

LES SUPER-HÉROS PRENNENT LE MAQUIS !

CRÉATION ET PERSONNALISATION TOTALE.

CRÉEZ VOTRE CHAMPION IDÉAL. DES CENTAINES D'OPTIONS, UNE INFINITÉ DE POSSIBILITÉS.

QUEL HÉROS SEREZ-VOUS ?

CHAMPIONS ONLINE

CRÉEZ VOTRE NÉCESSI VOTRE ENNEMI JURÉ GAGNERA
EN PUISSANCE POUR RIVALISER AVEC VOTRE
CHAMPION ET DÉCHAÎNER SA COLÈRE SUR LE MONDE !

MAINTENANT DISPONIBLE

COMBATS 100% ACTION BOOSTÉS AUX
SUPER-POUVOIRS. APÔTÉZ VOS RÉFLEXES ET VOTRE
INTELLECT : LE MMO PASSE AU NIVEAU SUPÉRIEUR.

PC
DVD-ROM
SOFTWARE

12



WWW.CHAMPIONS-ONLINE.COM

ATARI

©2009 CRYPTIC STUDIOS, INC. ALL RIGHTS RESERVED. CRYPTIC STUDIOS, THE CRYPTIC STUDIOS LOGO, CHAMPIONS ONLINE AND THE CHAMPIONS ONLINE LOGO ARE TRADEMARKS OF CRYPTIC STUDIOS, INC. ATARI AND THE ATARI LOGO ARE TRADEMARKS OWNED BY ATARI INTERACTIVE, INC.

COMIC
BOXNUMÉRO 61
NOVEMBRE/DECEMBRE 2009
www.comicbox.com

Rédaction (nouvelle adresse) :

FULL FX, 38 rue de Malte 75013 Paris.

Tél. : 01 43 20 43 01

Rédacteur en chef : Fabrice Sapolsky

(fabrice@comicbox.com)

Rédacteurs en chef adjoints :

Xavier Fourrier (xavier@comicbox.com)

Lise Benlamoun (lise@comicbox.com)

Rédacteurs : Pierre Bisson (pierre@comicbox.com)

Julia Jao, Yann Bellor (yann@comicbox.com)

Zemo (zemo@comicbox.com), Antoine

Maurel, Martin Winckler, Gabrielle Combaire,

Sebastien Carletti.

Our Man à Paris : Matteo Lorusso.

Spiriti of the PAD (le clan des rédacteurs-

graphistes) : Isid, Pyno

Couverture : Adi Granov

Publicité : Denis Velardocchini/Vellacom

Tél. : 06 12 06 68 74.

Remerciements : Jeff Suter, Rich Ginter,

Jim McCann, CB Cebulski, Arune Singh,

Thierry Morais, Sébastien Dallain, Walter

DeMarchi, Lydie Pham, Richard Starkings,

Aleksi Bricke.

Éditeur :

PANINI FRANCE - 21, Secteur D-BP 79 - 06705

S-F LAURENT DU VAR CEDEx - Tél. : 04 92 12 57

57 / Fax : 04 92 12 57 58

Directeur de la publication : Alain Guerin

Directeur délégué : Sébastien Dallain

Comité de direction : Alain Guerin,

André Deschamps, Sébastien Dallain

Directeur éditorial européen : Marco

Lupoli

Rédacteur en chef Panini comics :

Walter de Marchi

Responsable marketing

opérationnel : Marjorie Todrani, Magalie

Bruin

Chef des ventes : Renat Fripatt

Coordinatrice commerciale : Lydie Pham.

Abonnements : PANINI FRANCE - Service

Abonnement - BP 321 - 29933 GRAVIGNY

Cedex - Adresse mail : panini@panini.com

com - N° de téléphone : 02 32 20 18 80

Abonnement France Métropolitaine pour

1 an (6 numéros) : 27 euros. Abonnement

France Métropolitaine pour 2 ans

(12 numéros) : 57 euros.

Impression : Léonore Deprez 21 62620

Rulz.

Recours : A JUSTE TITRES, 67 Avenue du

Prado, 13006 Marseille (04 91 11 05 96).

Commission paritaire : 0210 K 78346

ISSN : N° 1288-6351 - Dépôt légal à parution.

Imprimé en France/Printed in France.

CRÉDITS COUVERTURE : © M & 2009 Marvel Characters, Inc. All

Rights Reserved. Used with Permission.

CRÉDITS INTÉRIEURS : Tous les personnages et dialogues

contenus dans ce magazine sont la propriété pleine et entière

de leurs éditeurs respectifs. Tous droits réservés.

COMIC BOX est une marque déposée propriété de

Lise Benlamoun, Xavier Fourrier et Fabrice Sapolsky.

© PANINI FRANCE pour l'édition française.

Tous droits réservés. Réimpression interdite.

(La charge de la brigade lourde !)



Marvel, DC... Et les autres

Tout le monde ne parle évidemment que de ça. Disney qui rachète Marvel, c'est naturellement un signal fort. Nous qui avions trouvé que l'été avait été un peu timide en annonces fortes (pas de grosses séries événement à venir, pas de "transfert" à sensation de créateurs entre les "Big Two"), nous voilà servis avec un automne électrique ! Avec tout ça, on parle assez peu des "petits". Les Image, Boom!, Dark Horse, IDW... Que pensent-ils de ces réorganisations dans leur industrie ? Beaucoup ont une attitude attentiste. Comme souvent, on trouve tout et n'importe quoi sur le net. Comme par exemple ces observateurs qui militent pour un rachat de Boom! (qui détient une licence Pixar/Disney) par Marvel. Bien qu'en la matière il ne faille jamais dire jamais, on voit mal ce qui urgerait sur ce dossier. En revanche, des collaborations Marvel/Boom! ou un accord de "packaging" (comme lorsque Top Cow et Aspen produisaient des comics Marvel clé en mains en leur temps) restent possibles. Pour l'essentiel des concurrents de Marvel et DC, le deal est tout de même une bonne nouvelle. Il y a quelques années, lorsque Marvel était en faillite, tout le monde disait : "Il faut que Marvel se rétablisse parce que quand Marvel va, tout va." Le rachat de Marvel va de facto laisser plus d'espace aux autres créateurs pour placer leurs comics au ciné ou en jeux vidéo auprès de studios comme Paramount ou Universal, désormais dans l'impossibilité d'accéder aux héros Marvel. Il n'est pas impossible non plus que la consolidation du secteur se poursuive et qu'Hollywood se jette à bras raccourcis sur les studios de comics encore disponibles afin de s'assurer leur exclusivité. Inutile de dire que tant sur le versant créatif qu'en coulisse, les prochains mois risquent d'être passionnants.

Une BD... à suivre !

Il est rare que Comic Box vous propose une BD inédite à suivre. D'ordinaire, nous préférons les BD complètes. Mais pour Iron Man : Viva Las Vegas, nous avons fait exception. En effet, la mini-série, qui devait compter 5 numéros, n'a jamais été terminée (et il semble qu'elle ne le sera pas) pour cause de planning surchargé du scénariste, Jon Favreau qui n'est autre que... le réalisateur d'Iron Man 2 : le film ! Du coup, seulement deux numéros ont été réalisés, rendant sa publication française périlleuse. Et vu le talent d'Adi Granov, il nous a semblé important d'offrir une chance au public français de découvrir une partie de cette saga.



Ci-dessus : la couverture de Iron Man : Viva Las Vegas #1 par Adi Granov. Une couverture un peu particulière puisque l'artiste a pris sa femme pour modèle sur l'une des filles entourant le vengeur d'acier.

Fabrice Sapolsky,
Rédacteur en Chef

SOMMAIRE

61 • NOVEMBRE - DÉCEMBRE 2009

PROCHAINEMENT ! ▶▶▶

En décembre, dans Comic Box #62, Brian Michael Bendis et Jim Cheung organisent le clash entre les Nouveaux Vengeurs et les Dark Avengers, avec Thor en guest-star.



06 LE COMIC-BOOK DÉCRYPTÉ

Avec la sortie du 100% Marvel : Marvel Zombies VOL.4, la nouvelle mini-série des Zombies les plus populaires de la Maison des Idées débarque en France. Fred Van Lente et Kevin Walker succèdent au duo à l'origine du succès (Robert Kirkman et Sean Phillips) de la marque et offrent à ce concept une nouvelle direction assez surprenante.

08 EN DIRECT DES USA

Retour sur l'été 2009 durant lequel, en l'espace de quelques jours, la planète comics a basculé. Entre Marvel qui se fait acheter par le géant Disney et Warner qui répond à cette acquisition surprise en restructurant DC, l'univers des comics est sérieusement ébranlé et les lecteurs s'interrogent sur les implications et les conséquences à venir.

12 ENTRETIEN AVEC ANDY DIGGLE

Scénariste britannique doté d'un style particulièrement incisif, Andy Diggle est un auteur à surveiller de près. Après un passage remarqué sur *Thunderbolts* et sur le très apprécié *Dark Reign: Hawkeye*, il a réussi à convaincre Marvel de lui laisser prendre en main la destinée de *Daredevil*. Rencontre avec un homme en passe de devenir une des valeurs sûres de la Maison des Idées.

16 NEXT !

Paco Diaz est un dessinateur espagnol talentueux, plein d'avenir et dont les travaux épars méritent décidément le coup d'oeil.

18 DARK REIGN, IDÉES NOIRES

Rien ne va plus ! Après des années d'intrigues avortées et de tentatives ratées, les mauvais garçons de Marvel prennent les rênes du pouvoir. Une surprise ? Oui et non. Cela faisait longtemps que cela les dérangeait. D'où vient la Cabale ? Quels sont les épisodes-clés ? Tour d'horizon de la pègre made in Marvel.

22 MILADY GRAPHIC

Nouvelle maison d'édition française, Milady Graphic entre dans la cour des grands en proposant aux lecteurs des œuvres gothiques et décalées.

24 ENTRETIEN AVEC TODD NAUCH

Dessinateur réservé, Todd Nauch est devenu, malgré lui, une des stars de l'année en participant à l'élaboration du comic-book le plus vendu de 2009 : un *Amazing Spider-Man* mettant en scène un certain Barack Obama en guest star. Rencontre avec ce "héros très discret".



08 MARVEL/DISNEY

29 BD : VIVA LAS VEGAS

64 BATMAN : RIP

27 BACK TO 1980

En 1980, les États-Unis élaient Ronald Reagan alors qu'en France un clown devenait candidat. Marvel lançait Epic en réponse à Métal Hurlant et Miss Hulk faisait ses premiers pas.

28 LA BD INÉDITE : IRON MAN: VIVAS LAS VEGAS

Issue de la rencontre de Jon Favreau et Adi Granov, cette histoire est en fait le premier épisode d'une mini-série dont la suite n'a toujours pas été publiée. L'occasion de retrouver l'Iron Man rock'n'roll du film. Inachevé, certes, mais de toute beauté...

50 ENTRETIEN AVEC SHANE DAVIS

Brillant dessinateur qui a su insuffler sa jeunesse et sa fougue dans la Justice League of America ou Superman/Batman, Shane Davis nous dévoile un peu plus sa personnalité.

54 MAGIC : CARTE BLANCHE À LA CARTE

Les lecteurs de comics aiment bien les univers partagés. Mais l'inverse est vrai aussi. Logique de retrouver dans ces deux mondes des artistes en commun. Faire de Magic un comic-book ? Il ne restait qu'un pas... franchi depuis longtemps !

58 ENTRETIEN AVEC RICK REMENDER

Un scénariste, oui, mais aussi un torrent de créativité et un moulin à paroles qui ne pratique pas la langue de bois. L'auteur actuel nous parle de ses séries et même de celles qui ne sont pas les siennes, y compris Witchblade...

64 BATMAN : FAÇON PUZZLE

Avec Batman R.I.P., Grant Morrison et Tony Daniel décrochent une grosse claque à l'univers batmanien. Juste l'électro-choc qu'il fallait pour que le personnage redevienne une grosse peinture des ventes U.S.. Et, contrairement aux apparences, tout a un sens...

68 POUPÉES MEGO

Depuis quelques décennies, les fans peuvent aussi collectionner leur héros sous forme de jouets. Cela n'a pas toujours été une évidence. Retour sur une gamme qui a su imposer les super-héros en France par un autre biais que le comic-book.

72 PLANCHES CONTACT : DUNCAN ROULEAU

Mortel ! Duncan Rouleau joue à fond le jeu en nous confiant des images totalement inédites de son cru. C'est cadeau, juste pour vous ! Enjoy !

74 WEBCOMICS CONFIDENTIAL

Ils croyaient échapper à la page imprimée en produisant des webcomics ? Notre chercheuse dévouée les a pourtant retrouvés. Petite sélection des BD numériques du moment...

76 HÉROS OUBLIÉS : LES FIGHTIN'

Ne cherchez plus ! On a retrouvé la Cinquième Compagnie... Ou le maillon manquant entre G.I. Joe et James Bond...



78 CINE-DVD

Et si nous avions des clones pour faire le boulot à notre place ? Ce n'est pas pour demain mais Surrogates, alias Clones en VF, devient le dernier comic à passer

ser à l'écran. Wolverine, Coraline et Marvel Ultimate Alliance 2 passent aussi au crible...

84 MATCH DE BOX

Ben, dites donc... Vous étiez en vacances cet été ? Et vos lettres ? Heureusement, il restait des timbres à quelques courageux. Vos remarques, vos questions, nos réponses.

86 PLACE NET

Sites d'auteurs, pages de fans captivés par telle série ou tel personnage, casserole audio/vidéo propagée sur le net. Faites une pause sur une aire de l'autoroute de l'information.

89 WINCHLER FILES

Ah, ces bons vieux comics d'antan, avec leurs couvertures fatiguées. Mais, mine de rien, ils cachent une vraie variété de genre. Petit regard dans le rétro...

90 GUIDE DE LECTURE

Dark Reign, Dark Reign et encore Dark Reign ? Pas seulement. Les sorties des semaines à venir vous réservent au contraire un menu équilibré et varié. Heroic Fantasy, héros infernaux, classiques alternatifs... Tout pour ne pas rester esclave d'un genre...

92 CULT CORNER

Non, ce n'est pas pour faire joujou. Statuettes, maquettes, répliques... Ce sont de véritables objets d'art pour clamer bien haut l'amour de vos héros (et héroïnes) préférées.

94 DERNIÈRES NOUVELLES

Marvel racheté par Disney a été le gros pavé dans la mare, c'est certain, mais ce n'est pas la seule info du moment. Entre des héritiers qui se rebiffent, des crossovers qui se profilent et des titres nouveaux à l'horizon, le petit monde des comics refuse d'accoucher seulement d'une souris...

98 DR. PSYCHO

Non mais vraiment... Osborn, alias le Bouffon Vert, au sommet tandis que les vrais héros sont au pilori ? Émettent une nation pourrait-elle laisser tolérer un tueur notoire dans un tel poste à responsabilités. Oui, mais voilà, la population des comics n'a pas précisément la même perspective que nous...

Comic-book Bande dessinée en anglais. Désigne l'objet. Par extension, les comics (au pluriel, parce qu'on ne dit pas UN comics mais une comic book), désignent la bande dessinée américaine.

Creator-owned Une série dont l'auteur (et non l'éditeur) possède les droits et les personnages.

Crossover Aventure impliquant plusieurs personnages issus de séries diverses et généralement publiée dans ces différentes séries.

Fill-in Se dit lorsqu'un artiste en remplace temporairement un autre sur une série, pour permettre à cette dernière de sortir dans les temps.

Golden-Silver Age Comics parus avant 1956 (golden) et entre cette date et la fin des années 1970 (silver).

Mainstream Courant majoritaire de l'industrie des comics. Dans la pratique, désigne Marvel, DC et Image par rapport aux autres studios « indépendants ».

One shot Littéralement, « un coup ». Désigne une histoire complète, en dehors des séries régulières.

Ongoing Se dit de séries régulières, a priori non limitées dans le temps, par opposition aux mini ou maxi-séries.

Relaunch Pratique éditoriale consistant à relancer une série à partir du numéro 1.

Rough Esquisses ou crayonnés.

Sleekick Jeune équipier d'un super-héros plus connu (ex : Robin, Bucky, etc.).

Sketchbook Carnet de croquis d'auteur.

Spin-off Série dérivée de la mythologie d'une autre (ex : une série dédiée à Robin est un spin-off de Batman).

Story-arc Cycle d'épisodes formant une histoire complète au sein d'une série mensuelle.

Storytelling Narration, mise en scène.

Self-contained Épisode qui se suffit à lui-même, qui n'est pas à suivre.

Tie-In Événement/action/série en rapport avec une autre.

MARVEL ZOMBIES #3

(100% MARVEL : MARVEL ZOMBIES VOL.4)

SCÉNARIO : FRED VAN LENTE - DESSINS : KEVIN WALKER - ÉDITEUR : PANINI - SORTIE : OCTOBRE 2009

QUE SONT NOS ZOMBIES DEVENUS ?

Les Marvel Zombies avaient fait leurs débuts dans les *Ultimate Fantastic Four* de Mark Millar et Greg Land. Comme ça, juste une idée de plus d'un scénariste qui en balance treize à la douzaine. Mais elle s'était imposée et l'éditeur avait confié à Robert Kirkman (scénariste de *Walking Dead*) et Sean Phillips (dessinateur de *Criminal*) le soin de consolider le plébiscite à travers deux mini-séries à succès (et un crossover avec l'univers d'*Evil Dead*). Kirkman et Phillips semblaient depuis indissociables du concept, dont le dernier opus s'achevait avec les personnages centraux des versions zombies de Spider-Man et quelques autres disparaissant dans un trou inter-dimensionnel. Seulement voilà, Kirkman et Phillips ont décidé de voguer vers d'autres séries, tandis que leurs personnages semblent égarés à travers les univers. Dans ces conditions, que faire ?

DU SANG NEUF...

La suite, forcément, passe par le fait de confier le bébé à de nouveaux auteurs. Mais contre toute attente Marvel a décidé de doubler les risques. Fred Van Lente (voir interview dans *Comic Box #59*) et Kev Walker (dessinateur d'*Eternal* ou de certains *Exiles*) n'ont pas la renommée d'un Kirkman, en tous cas pas pour l'heure. Mais la distribution elle-même a changé. Cette nouvelle phase des *Marvel Zombies* n'est en effet pas une suite au sens strict du terme mais raconte des événements qui se sont passés en parallèle de la première mini. C'est-à-dire que pendant que Kirkman racontait les aventures de grosses pointures comme Colonel America ou Giant-Man, les versions zombies de personnages secondaires cherchaient d'autres moyens d'obtenir de la chair fraîche.

Cette fois-ci, c'est un commando parmi lequel figure le Deadpool zombie qui s'attaque à un autre monde : l'univers Marvel de référence !!!

FAITES L'ARMURE, PAS LA GUERRE

Au premier rang de la résistance on trouve A.R.M.O.R., une organisation gouvernementale sœur du S.H.I.E.L.D. (les services secrets anciennement dirigés par Nick Fury puis Tony Stark) et du S.W.O.R.D. (le groupe spécialisé dans la lutte contre les extra-terrestres). A.R.M.O.R. est spécialisé dans la défense contre les intrusions venues d'autres dimensions (un concept assez proche du feuilleton TV *Torchwood*) et dirigé par Charles Little Sky, un ancien adversaire de Darkhawk. Mis en évidence pendant ce chapitre de *Marvel Zombies*, A.R.M.O.R. est appelé à jouer un rôle dans d'autres séries de la Maison des Idées. C'est une bonne manière de montrer que cette mini-là va laisser des traces...



JEU DE RÔLES

Charles Little Sky n'est pas vraiment une vedette de l'univers Marvel, c'est vrai, mais les personnages qui gravitent autour de cette histoire (Morbis, Machine Man, Jennifer Kale, Jocasta...) ne sont pas non plus des héros de premier plan. C'est d'ailleurs ce qui donne une certaine fraîcheur à l'ensemble. Dans les premières mini, forcément, tout pouvait arriver puisque l'histoire se passait dans un autre monde. On pouvait manger Mary-Jane Watson ou la Panthère Noire sans que cela ne concernait vraiment l'univers central de Marvel. Cette fois, c'est « pour de vrai » et si dans le même temps les zombies affrontaient les X-Men ou les Nouveaux Vengeurs, on se douterait que des personnages majeurs ne risquent pas grand chose. Dans une série où les protagonistes ont tout au plus un statut « culte » et où personne n'a plus sa propre série individuelle depuis longtemps, personne n'est à l'abri. Au demeurant, pourtant, on pourrait se dire que des robots comme Machine Man ou Jocasta ne courent pas grand risque d'être mangés ou contaminés par des zombies. C'est tout le talent de Fred Van Lente de trouver des situations qui les mettent quand même en danger...



ZOMBIES 4, 5, 6...



Aux États-Unis cette mini-série n'a pas eu les résultats de celles qui l'avaient précédée. Mais sans doute que Marvel n'en attendait pas autant, avec un changement d'auteurs et de personnages. Pourtant, une suite a quand même été initiée, continuant d'utiliser des personnages en retrait chez Marvel. Du coup, la marque **Marvel Zombies**, quand bien même elle rate le coche, permet de remettre le projecteur sur des héros comme Morbius, dont la dernière heure de gloire remonte à l'époque du label **Midnight Sons** (en gros 15 ans en arrière). **Marvel Zombies** devient alors sorte de vitrine, de crossover auto-contenu dans un seul titre qui

permettrait de réunir de nombreux héros qui n'ont plus eu de chance depuis longtemps (encore que certains auront l'occasion de le regretter, vu l'état dans lequel ils finissent). C'est également une alternative pour ceux qui en auraient soupé des événements à rallonge comme **Initiative** ou **Dark Reign**...



VERDICT : À PRENDRE OU À LAISSER ?

D'un côté, il est certain que si vous vous intéressez exclusivement à Wolverine ou à Captain America ce nouveau **Marvel Zombies** n'est pas pertinent. Au premier abord, il est en effet assez déconnecté des événements centraux qui frappent actuellement les héros Marvel. Mais c'est aussi un avantage puisque cette saga n'implique pas que vous suiviez treize titres. De plus, **A.R.M.O.R.** et quelques éléments annexes sont appelés à revenir dans d'autres titres. Vous n'êtes donc pas obligé d'avoir passé une thèse à super-héros pour lire **MZ** mais dans l'autre sens vous en retirerez un petit plus dans la compréhension de futures scènes. En définitive, ce qui devrait vous convaincre, c'est que c'est une série qui ne prétend pas réinventer la roue, ne ment pas sur ses ambitions, tout en conservant un sérieux penchant pour l'humour noir...



LE LUNDI 31 AOÛT 2009 RESTERA GRAVÉ DANS LES MÉMOIRES COMME LE JOUR OÙ L'INDUSTRIE DE LA BD AMÉRICAINE A ACHÉVÉ SA MUE. L'ANNONCE, À 15H HEURE FRANÇAISE (7H00 DU MATIN À LOS ANGELES), DU RACHAT DE MARVEL PAR DISNEY, A SONNÉ LE GLAS D'UN FONCTIONNEMENT « ARTISANAL » DES COMICS QUI N'AVAIT DÉJÀ PLUS D'ARTISANAL QUE LA POSTURE. ET ENTRAÎNÉ UNE RÉACTION EN CHAÎNE QUI VA TOUT CHANGER (ET EN MÊME TEMPS SI PEU). ANALYSE ET PERSPECTIVES.

Qui aurait pu s'attendre à ce que Marvel et Disney soient réunis sous le même toit ? Pas grand monde. Et pourtant. Cette association est pleine de sens (voir encadré). Depuis 10 ans, Marvel est déjà bien plus qu'un simple éditeur de BD. D'ailleurs, il y a longtemps que la partie publications de l'entreprise, « notre » Marvel Comics, ne représente plus qu'une petite partie (40 % environ) de la mini-major Marvel Entertainment. L'essentiel du business est tiré par la vente de licences et, depuis 2008, par le studio de cinéma. C'est d'ailleurs ce qui a fait dire à tous les présidents (récents) de la firme, Ike Perlmutter, l'actuel, en tête, que ce sont les quelques 5 000 personnages qui sont le cœur de Marvel, non les comics eux-mêmes. Forcément, avec des propos pareils, les lecteurs s'étouffent, mais la réalité est là : la popularité de Spider-Man, Iron Man et les autres dépasse de bien loin le nombre de lecteurs de BD de ces mêmes personnages. On peut le regretter, mais il faut bien l'accepter.

MARVEL, UNE MAISON QUI A CHANGÉ MAINTES FOIS DE PROPRIÉTAIRE

Marvel, c'est d'abord une société créée en 1939 sous le nom de Timely par Martin Goodman. Le nom Marvel apparaissant dès octobre de cette année-là avec la revue **Marvel Comics #1** (qui contenait la première apparition de Namor et de Human Torch). Pour la petite histoire, Timely voulait se lancer dans le « comics business » mais n'y connaissait rien. Au départ, c'est la compagnie Funnies, Inc. qui créait les comics pour Timely. Ces derniers avaient aussi l'habitude de créer des BD pour les salles de cinéma. Comme quoi, le média était appelé à être associé au cinéma depuis ses origines !

Goodman, qui était un businessman averti, n'hésitait pas à changer le nom de sa société pour des raisons commerciales. Ainsi, Timely s'appelle successivement Atlas, puis Marvel Comics, définitivement, à compter de 1961. Mais en 1968, Goodman vend son affaire au groupe Perfect Film and Chemical Corporation, un conglomérat puissant impliqué aussi bien dans le développement de bobines de films que dans les médicaments ou même les cigares ! Ces derniers placent Marvel dans une filiale nommée Magazine Management, avec leurs autres sociétés de publishing. Goodman reste le référent et le manitou de la nouvelle entité jusqu'en 1972, date à laquelle Stan Lee prend officiellement les commandes. En 1973, Perfect Films se rebaptise Cadence Industries Corporation et Magazine Management devient le Marvel Comics Group. L'entité poursuit sa route avec beaucoup de hauts et quelques bas jusqu'en 1986, quand New World Entertainment, un petit studio Hollywoodien fondé par le pape de la série B (voilà Z), Roger Corman, rachète Marvel. Mais New World connaît bientôt des difficultés financières et revend son joyau au financier multi-millionnaire Ron Perelman, trois ans plus tard. Perelman est un financier pur sucre. Dans son groupe,



**DISNEY ACHÈTE MARVEL
WARNER RESTRUCTURE DC**

L'ÉTÉ OÙ LA PLANÈTE COMICS A BASCULÉ...

on trouve pêle-mêle, le géant des cosmétiques Revlon et des participations dans des banques ou des organismes financiers. Il reprend Marvel Entertainment pour une bouchée de pain, 82 millions de dollars. Personne dans le gotha économique-financier américain ne comprend pourquoi Perelman achète une si petite boîte. Mais Perelman voit – déjà – en Marvel, un mini-Disney. Il dépense donc, sans compter, pour son petit trésor en rachetant successivement Malibu Comics, Fleer et Skybox (qui étaient les leaders du business lucratif des cartes de baseball à collectionner) et également, le groupe Panini pour avoir un bras international. Mais ce n'est pas tout. Perelman ne veut rien laisser au hasard et tout maîtriser. Il prend une participation significative dans le groupe de jouets Toy Biz et finance tout cela en plaçant Marvel en bourse dès 1991. Malheureusement, tout ce bel organigramme s'effondre lorsque la crise frappe les comics de plein fouet et que les ventes s'effondrent au milieu des années 90. Un malheur n'arrivant jamais seul, les autres branches du groupe souffrent aussi. Et Perelman est sous le feu des critiques. À commencer par celles de son propre associé Carl Icahn. Ce dernier essaie de lui ravir Marvel qui glisse vers la banqueroute dès 96. Mais ce sont finalement les détenteurs de Toy Biz, Avi Arad et Ike Perlmutter qui emportent le morceau, sur tapis vert. Toy Biz est finalement fondu dans le nouveau Marvel qui sort de la procédure de banqueroute en 2001 et devient le gros poisson que l'on connaît aujourd'hui, une société archi-rentable qui a réussi à se muer en mini-major réalisant ses propres films. Signe qui ne trompe pas, l'action Marvel est passée de 15 dollars en septembre 2004 à près de 50 à la mi-septembre 2009. Les marchés ont accueilli favorablement le coup de Disney : la veille du rachat, l'action était à tout juste 38 dollars.

LE JOUR OÙ MICKEY A POINTÉ DES OREILLES SUR LA 5^E AVENUE

De l'aveu de l'éditeur en chef de Marvel, Joe Quesada, tout a été bouclé en moins de deux mois avec Disney même si la vente ne sera probablement pas effective avant la fin de l'année : la procédure est longue, très réglementée pour les sociétés cotées en

bourse) et le Wall Street Journal a mis au jour un possible délit d'initié venu d'Ike Perlmutter (il aurait bénéficié d'un don d'un million de stock options Marvel alors que les discussions avec Disney avaient commencé).

L'initiative est venue de Robert « Bob » Iger, le PDG de Disney. Peu de gens connaissent ce quinquagénaire sportif, qui a pris la tête du géant de l'animation et des loisirs en 2005, après la chute du flamboyant (et tyrannique) Michael Eisner. Iger est un technocrate qui est très admiratif des créateurs de tous poils. Il part du principe qu'un créateur « libre » sera bien plus efficace qu'un créateur ensévelé sous un tonneau de procédures. Dès 2006, il abat sa première carte en rachetant Pixar, pour la coquette somme de 7,2 milliards de dollars, et place son directeur, John Lasseter, à la tête de la division animation de Disney. Coup de génie. Pixar, le trublion devient « l'ordre établi » et Disney renoue avec la créativité qui avait fait d'elle la compagnie que l'on connaît. Le rachat de Marvel procède du même ordre d'idées.

Au sortir du Comic Con de San Diego, Ike Perlmutter, le boss de Marvel réunit son état major créatif : Kevin Feige, le président du studio de cinéma, Dan Buckley, président du publishing et Joe Quesada l'éditeur en chef. Il leur demande de réfléchir sérieusement au bénéfice que pourrait représenter un rachat par Disney. Et les discussions ont duré tout le mois d'août. Autant les gens de Marvel étaient peu pressés d'annoncer la nouvelle avec les conventions de comics tout l'été et de nombreux projets à faire tourner, autant Disney, attaquant la rentrée sur tous les fronts



Recevoir à pic pour l'occasion, ce dessin de Woody Wood, réalisé pour le magazine TV Guide dans les années 70. Peut-être symboliser l'union des super-héros avec l'animation traditionnelle. Alors, qui mange qui ?

Disney MARVEL

L'ALLIANCE EN 10 QUESTIONS

1) Nos comics vont-ils changer de forme ou de nature ?

Non. Bob Iger est un homme intelligent et visionnaire. Il sait que des créatifs libres et heureux sont plus rentables que des créatifs sous pression. Il a donc annoncé que Marvel continuerait comme avant. Le sort réservé par Iger aux troupes de Pixar laisse à penser qu'il tiendra parole. Joe Quesada avait même à ses côtés des Comic Book Seriesmen début septembre qu'il était « presque jaloux du degré de liberté des cadres de Disney par rapport à ceux de Marvel » sur le ton de la boutade, bien entendu.

2) Y aura-t-il une plus grande présence de Marvel dans les parcs Disneyland ?

Oui et non. À l'heure actuelle, les parcs Universal ont un contrat de licence pour exploiter Spider-Man et Hulk dans certains de ses parcs. Il paraît évident qu'une fois ces accords expirés, Disney planchera sur l'intégration des personnages Marvel dans ses propres parcs. Sans parler des personnages non optimisés. Mais Spider-Man et les autres pourraient très bien arriver plus rapidement encore à Disneyland, par le biais des produits dérivés, voire même pourquoi pas, par l'implémentation de rayonnages de comics. Voilà un bon moyen de vendre plus d'albums et de renouer avec une cible cruciale pour Marvel : les enfants.

3) Disney va-t-il produire les prochains films Marvel ?

Non. Marvel Studio continuera d'acheter et de produire ses propres films comme si de rien n'était. En revanche, la distribution internationale des films va passer de Paramount à Disney, dès la fin du contrat Next Marvel à colle-à, en 2013.

4) Quel des studios, actuellement chez Sony Pictures, X-Men et les Fantastiques chez Fox ?

Ces deux studios possèdent une option limitée pour ses franchises. Mais un accord avec droit qu'il n'existe aucun contrat qui ne puisse être cassé contre compensation. Selon toute vraisemblance, Sony et Fox continueront de produire les films. En revanche, Disney pourrait renégocier leur distribution internationale et favoriser son propre réseau à moyen terme. Par ailleurs, Sony a discrètement négocié avec Marvel la renonciation des droits de Spider-Man autrement que dans des films de cinéma. La voie est donc ouverte pour des opportunités de Marvel la télévision, médium ou direct to video avec les chaînes de Disney. Et, bien entendu, la gestion des produits dérivés des films, quel qu'en soit le studio, reste la chasse gardée de Marvel. Et c'est dans ce secteur que la convergence avec les équipes de Disney sera la plus rapide et spectaculaire.

5) Une alliance Marvel/Pixar est-elle à l'ordre du jour ?

Pas encore. Joe Quesada et John Lasseter se sont rencontrés deux fois cet été. La rumeur d'un deal autour d'Iron Man a cours, mais comme souvent sur le net, il s'agit d'un hoax. Les équipes vont sans doute prendre le temps de trouver le projet qui aura des sens pour Marvel et Pixar. Mais personne ne doute que le résultat, si hypothétique soit-il, soit bluffant.

6) 4 milliards, c'est le juste prix ? Il semblerait que oui. Disney a proposé aux actionnaires de les rémunérer 50 dollars par action, ce qui est plus que le cours de l'action. Seulement, 40 % du prix de Marvel sera payé en cash. Le reste sera réglé en échange d'actions Disney. Comme il n'y en a pas suffisamment de disponibles, les propriétaires de Mickey ont décidé de créer 58 millions de nouvelles actions à échanger. Simple comme un coup de fil ! Et pour rassurer les marchés et ne pas voir sa note auprès des agences de notation se dégrader, Disney s'est même engagé à racheter la majeure partie de ces actions à moyen terme. Dans tous les cas, les profits éventuels de Marvel n'apparaîtront pas au bilan de Disney avant 2012. Quelqu'un en doute. Pixar, qui n'avait que quelques films à son actif et resta moins diversifié que Marvel, avait coté presque deux fois plus cher il y a 3 ans sans que Wall Street ne s'en émeuve, au contraire. Comme l'a répété Bob Iger, Marvel, c'est un investissement à long, voire très long terme.

7) Disney Interactive va-t-il mettre la main sur les jeux Marvel ?

À terme, oui. Activation sortira des Wolverine et des Marvel Ultimate Alliance jusqu'en 2017. Sega des Iron Man et Thor jusqu'en 2011 au moins. Au-delà, c'est à voir...

8) Marvel/Disney c'est une alliance garçons/filles ?

Question pertinente. En achetant Marvel, Disney, qui est très puissant sur la « cible fille » acquiert un poids certain sur la « cible garçon », un segment de marché sur lequel il a toujours bûché. La dernière acquisition en ce sens, celle du catalogue Sabon (Power Rangers, Digimon...) en 2002 n'avait pas vraiment donné les résultats escomptés.

9) Les canaux de Disney vont-ils finir chez Marvel ?

Pas pour le moment. Cité comics n'est pas tout ses outils dans le même panier. Les licences Disney sont détenues entre plusieurs studios de comics : Buena Vista occupe des Pixar, du Muppet Show et s'apprête à démarquer la publication de Donald et Pecos. Universal Comics de son côté s'apprête à lancer une ligne de comics plus matures, dérivés ou non de productions Disney et qui pourraient devenir aussi des films. Pour le moment, Marvel (qui a déjà publié des comics sous licence Disney dans les années 80) se refuse à parler de cette éventualité. Mais voyons que Tim Burton par Brian Klevor et Alex Malow. Ça n'aurait de la gueule ! Ça peut révéler un peu rien ?

10) Et si tout n'était finalement qu'une association entre un producteur et un distributeur ?

Il y a du vrai là-dessus. Marvel, c'est avant tout un « créateur de contenus » et Disney, même si son premier métier est de créer, est aussi un géant ultra-potent de la distribution : chaînes de télévision, chaînes de télévision, clubs de attraction, boutiques dédiées, etc. Les revenus sont nombreux et variés. Mais dans un monde où Internet a fait de son travail, ce n'est pas forcément une bonne chose.

(télé, cinéma et, bien évidemment cours de bourse) avait besoin de marquer les esprits un grand coup. Le 31 août à 7h du matin à L.A., 10h à New York, la nouvelle tombe chez toutes les agences de presse du monde. L'essentiel des cadres de Marvel sont alors à Toronto en plein retour de la convention Fan Expo. En dehors de Joe Quesada, qui rentre précipitamment pour être au bureau au moment de l'annonce (il n'a lui-même appris que tout allait être révélé que tard le dimanche), les employés de Marvel apprennent l'événement en temps réel. En quelques minutes, le buzz mondial fait flamber l'Internet. On trouve toutes sortes de réactions à chaud : de l'étonnement au dégoût en passant par l'extase. Une nouvelle pareille ne laisse personne indifférent. Même à la rédaction de Comic Box, le téléphone a sonné pour confirmer ce qui pour beaucoup avait tout l'air d'un canular digne d'un premier avril. Et pourtant. Trois jours après l'annonce, Bob Iger était à New York pour parler aux employés de Marvel réunis en plénière. Les questions sont nombreuses et Iger ne se défile pas : les choses vont-elles changer ? « Non » affirme le boss de Disney. Il y a de fortes personnalités chez Marvel, le patron de Disney le sait et n'hésite pas à parler de sa propre expérience avec les comics (il est le petit neveu de Jerry Iger, une des figures du Golden Age des comics). Tout le monde est apparemment ressorti enchanté et Iger a garanti un interventionnisme proche de zéro, citant Pixar comme exemple.

L'EFFET DOMINO

Paradoxalement, c'est dans le camp d'en face, chez DC que le changement s'est produit de manière plus perceptible. Un cadre de DC nous l'a dit sous couvert d'anonymat : « Pour Warner, Disney est l'ennemi ! ». Pas question donc de lui laisser le champ libre maintenant qu'il a gobé Marvel. Historiquement, DC Comics s'est coulé depuis 40 ans dans la peau du suiveur. Après que Marvel lui ait damé le pion dans le cœur de nombreux fans dès les années 60-70, l'éditeur de Broadway a gentiment laissé son adversaire lancer les tendances, se réservant la possibilité de les copier à sa sauce ou pas. Globalement, ce n'est pas faire injure à DC Comics que de dire qu'ils n'ont pas le goût du risque. Aussi, lorsque Marvel lance son studio de cinéma en 2006, c'est un peu la soupe à la grimace dans le camp d'en face. Warner Bros, grand studio de cinéma s'il en est, s'agace de voir un petit économique, qui plus est concurrent direct d'une de ses (petites) filiales, venir chasser sur ses terres. Pendant des mois, la rumeur court sur la fondation d'un studio DC sur le modèle de celui de Marvel. En fin de mandat, Jeff Robinson, président de Warner Pictures, ne prend pas ce risque. Ce ne qu'après avoir été reconduit dans ses fonctions, en août 2009 qu'il se penche à nouveau sur le dossier. Lorsque Disney fait son annonce, les choses s'accroissent. Et le 9 septembre, Warner frappe un grand coup, réorganisant sa filiale pour la première fois depuis son acquisition, il y a près de 40 ans. D'aucun pensent que la relative liberté dont jouissait DC Comics au sein du groupe Time-Warner était une anomalie, d'autres une bénédiction. Grâce ou à cause de Marvel, rien ne sera plus pareil chez l'éditeur de Batman. Rebaptisée DC Entertainment, la nouvelle entité chapeautera désormais la division publishing (les comics), l'animation et, bien entendu, les films. L'ensemble est confié à une femme expérimentée en matière d'entertainment, Diane Nelson, vingt ans de maison. À son crédit : la gestion de la marque Harry Potter chez Warner (avec des succès que l'on sait) et la direction de Warner Premiere, qui jusqu'alors, montait les programmes d'animation Direct-to-DVD de DC Comics. Un parachutage certes, mais d'un

calibre suffisant pour prendre les choses en main. À New York, le plus gros changement est la démission du publisher de DC, Paul Levitz. L'homme n'est pas n'importe qui. Entré chez DC en 1972, comme freelance, il s'installe rapidement comme scénariste à tout faire. Créativement, on lui doit la création de Huntress ou de Lucius Fox (l'incarne Morgan Freeman dans les derniers films de Batman), quelques épisodes de la Justice Society et, bien évidemment, un run d'anthologie sur la Légion des Super-Héros, une série qu'il chérit comme la prunelle de ses yeux. L'héritage de Levitz est impressionnant côté business également. On lui doit le modèle du « marché direct » en misant sur le distributeur Diamond dans les années 90. Il a aussi ouvert largement les portes de DC aux femmes, tant créativement qu'éditorialement. Et surtout, son goût pour la politique lui a permis de tenir son actionnaire principal, Warner Bros à distance pendant des années. Sous son règne, DC a pu garder le contrôle de ses personnages, gérer lui-même ses licences et son budget. Avec lui, DC ne se considérait pas comme une filiale de Warner, mais un partenaire, « un bureau de recherche et développement » comme il le disait lui-même.

En gravissant les échelons un à un, il s'installe dans le fauteuil d'éditeur en chef dans les années 80, puis de publisher en 2002. Et s'il cumule officiellement les deux casquettes depuis, il va réorganiser les services selon ses désirs. Là où Levitz s'occupait de tout DC lui-même, il marque les différences en attribuant des responsabilités limitées aux divisions : DC Universe pour les super-héros (dirigée par Dan Didio), Vertigo (sous la houlette de Karen Berger), Wildstorm (pilote par Hank Kanalz). Chacun travaille dans son coin sans s'occuper des autres. Levitz étant le seul garant de l'unité. Son départ pose réellement un défi à Warner, Diane Nelson n'ayant pas d'ambitions créatives, elle va devoir trouver un adjoint qui soit un éditeur en chef pour les comics, s'occupant du poste de publisher et développant la marque DC Entertainment sur d'autres fronts, le cinéma notamment. Depuis le 10 septembre, tout internet se passionne pour le futur éditeur en chef de DC. Certains voient un tandem Hank Kanalz/Jim Lee prendre la compagnie en main, mais cette théorie nous paraît fautive. Jim Lee, qui possède un poste de vice-président honorifique chez DC, a précisément vendu sa société, Wildstorm, à DC en 1998 pour être plus un créatif qu'un administratif. En prime, Lee (qui vient de la remaier) habite en Californie et le voir débarquer à New York pour diriger DC Comics semble assez improbable. Quant à Hank

Kanalz, si l'homme à toutes les qualités pour diriger l'ensemble, un exécutif de DC nous a laissé entendre que « s'il était promu à ce poste, il aurait toutes les peines du monde pour s'imposer à New York face à de fortes personnalités comme Didio et Berger. Il serait perçu comme un intrus ». Qui pourrait donc relever le gant ? Selon nos informations, Warner chercherait une solution de transition. Une promotion d'un homme de l'ombre, voire le bras droit de Levitz, aurait le mérite de rassurer tout le monde, l'ancien publisher continuant à graviter autour de la galaxie DC, comme scénariste (on l'annonce déjà sur la série *Adventure Comics*) et conseiller à la direction.

LA FIN DE L'INNOCENCE...

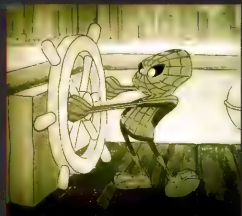
Jusqu'à il y a une dizaine d'années, le monde des comics était un peu comme « la Terre sauvage », un monde dans lequel les barrières entre le public et les créateurs était fine, dans lequel une poignée de main pouvait encore faire office de contrat, dans lequel les gens étaient dédifiés et sereins. Le deal Marvel/Disney vient parachever la mutation du secteur et déplacer le centre de gravité des comics. De la périphérie dans laquelle ils étaient, ils voila maintenant au centre du jeu. C'est Marvel qui avait donné le signal du changement le premier, au sortir de son redressement judiciaire. La compagnie avait pris Disney pour modèle en ajoutant bon nombre de procédures à sa gestion quotidienne. Le lancement du studio avait accentué cet effet et tous les acteurs avaient pu noter que la Maison des Idées souhaitait instaurer une nouvelle politique. En témoignait l'intervention systématique du département juridique de la compagnie ainsi que la discrétion absolue demandée aux cadres de l'entreprise. Plus généralement, on l'a vu avec DC, c'est tout le monde de l'entertainment qui est maintenant en ébullition avec, sans doute, d'autres changements de mains à venir. Certains analystes voient des sociétés comme Electronic Arts ou DreamWorks changer de propriétaire. Rien n'est sûr mais l'affrontement Warner-DC/Marvel-Disney va faire les beaux jours de la presse économique dans les années à venir et probablement donner satisfaction au seul grand gagnant de l'opération : le public. Plus de produits, plus de comics, plus de films, plus d'exposition des marques de Marvel et DC. On n'a certainement pas fini d'en regarder !

Fabrice Jodot



Diane Nelson, la nouvelle patronne de DC Entertainment. Avec plus de 20 ans d'expérience, elle devrait incarner une révolution culturelle comme elle n'en a pas connu depuis longtemps, et les personnages de DC devraient être beaucoup plus visibles. Warner/Warner : les frères ennemis de Batman (en fait) ont également maintes fois croisé les ponts dans leur dual précaire créative.

Après l'annonce du rachat de Marvel par Disney, certains croient voir une fin à l'ère du "tout Disney" de la presse. Mais...





ANDY DIGGLE. RETENEZ BIEN CE NOM SI CE N'EST PAS DÉJÀ FAIT, CAR CE SCÉNARISTE BRITISH QUI A COMMENCÉ SA CARRIÈRE CHEZ VERTIGO ET À QUI L'ON DOIT THE LOSERS, BIENTÔT ADAPTÉ AU CINÉMA, EST SANS AUCUN DOUBTE L'UN DES MEILLEURS DU MOMENT. ET L'INDUSTRIE NE S'Y EST PAS TROMPÉE, PUISQU'APRÈS L'AVOIR VU SUR BATMAN CONFIDENTIAL ET GREEN ARROW YEAR ONE, MARVEL LUI A FAIT SIGNER UN CONTRAT EXCLUSIF. LE VOICI DONC EN CHARGE DE LA DESTINÉE DE DAREDEVIL, APRÈS UN PASSAGE REMARQUÉ SUR THUNDERBOLTS ET DARK REIGN. MAGNÉTO...

À RETENIR

- *The Losers*
- *Adam Strange: Planet Heist*
- *Silent Dragon*
- *Green Arrow: Year One*
- *Thunderbolts*
- *Daredevil*



DIGGLE DE L'EMPLOI

Jadis vous étiez responsable éditorial du magazine anglais 2000 AD. Quels souvenirs gardez-vous de cette période ? Et que pensez-vous de l'état actuel de la BD anglaise ?

Hum... La plupart de mes souvenirs sont bons, mais pas tous... Le magazine est en bonne santé, Matt Smith, l'éditeur, ne lésine pas sur la qualité. Mais en dehors de ça, il me semble qu'en ce qui concerne l'Angleterre, les choses les plus intéressantes se déroulent sur la scène des indépendants.

Comment se fait-il à votre avis qu'on retrouve tellement de scénaristes british dans les comics US ?

Je pense que c'est parce qu'ici, on travaille sur des comics de 5-6 pages chaque semaine, ce qui requiert une écriture très dense. Or la densité est la clé d'un bon storytelling. Du coup, quand vous maîtrisez l'art de raconter une histoire en 5 pages, un comic-book de 22 pages vous semble aussi facile qu'un canevas à remplir !

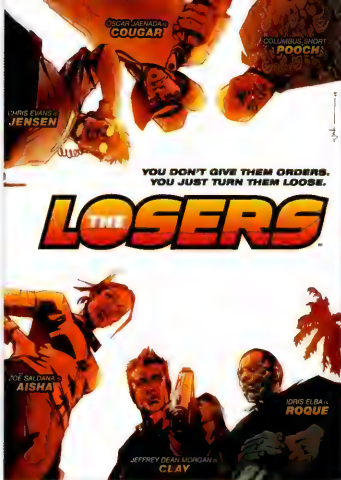
Il y a eu un moment où vous étiez clairement un "Vertigo man", entre votre version de Swamp Thing, The Losers et vos épisodes d'Heilblazer. Vertigo, c'est un passage obligé pour les auteurs anglais ?

Maintenant j'ai un contrat exclusif avec Marvel, donc je ne suis pas juste un Vertigo man ! Même si c'est vrai que je ne renie rien. J'aime le label Vertigo, c'est sûr. On peut y faire des choses intéressantes, voire même risquées et être bien payé quand même ! C'est assez rare pour être remarqué et je pense que ça correspond bien au cynisme naturel des auteurs anglais !

Parlons de The Losers. C'est un des titres qui vous a fait remarquer du grand public et il est d'ailleurs en cours d'adaptation pour le grand écran. Comment ça se passe avec DC/Warner ?

DC comics possède The Losers, mais Paul Levitz nous avait très généreusement accordé à Jock et moi la paternité de ce projet de manière officielle. Ce qui signifie que DC accepte le fait que nous ayons créé ces personnages, et qu'ainsi, nous avons droit à un certain pourcentage sur les bénéfices qu'ils feront sur le film. Nous revenons justement du tournage qui a lieu à Puerto Rico et nous sommes surexcités, on a adoré tout ce qu'on a vu là-bas ! Le casting est génial, on a Jeffrey Dean Morgan, Idris Elba, Zoe Saldana, Chris Evans, Oscar Jaenada et Jason Patric. Sylvain White le réalisateur, qui est français, fait du très bon travail sur le look du film et on espère tous que le succès sera au rendez-vous pour qu'on puisse envisager une suite ! Enfin, on verra en avril 2010...

À votre avis, qu'est-ce qui a fait que le public s'intéresse en particulier à vos Losers plutôt qu'à d'autres équipes de black ops en conflit avec la CIA ? Autrement dit, comment



faites-vous pour rester original avec ce genre de concept un peu écélé tout de même ?

Avec The Losers, je voulais écrire quelque chose qui soit aussi explosif, aussi drôle et aussi entraînant que les films d'action des années 80 avec lesquels j'ai grandi. Mais je voulais de plus que ça soit aussi intelligent et passionnant que les thrillers politiques des années 70. Ça met la barre assez haut, non ? Mais c'est ça qui est bien avec Vertigo, vous n'avez pas besoin de niveler par le bas... J'ai toujours mis un point d'honneur à ne pas prendre mes lecteurs pour des idiots et je pense qu'ils

m'en sont reconnaissants aujourd'hui ! En tous cas sur The Losers, à chaque fois que je trouvais que l'histoire se rapprochait trop des clichés qu'on voit d'ordinaire sur ce genre de série, je tâchais de faire un grand tournant dans le scénario pour essayer de surprendre les lecteurs, et au final, je pense que ça a payé !

Quand vous êtes passé sur des séries plus « super-héroïques » de l'univers DC, on a pu vous voir sur Adam Strange, ce qui a été un peu une surprise, car on ne vous attendait pas forcément sur du space opera... C'est un style qui vous intéresse ou bien c'était juste le projet du moment ?

J'adore le space opera ! Ce serait un plaisir d'en écrire plus souvent ! J'étais un dingue de Star Wars quand j'étais petit !

Et bien maintenant que vous êtes chez Marvel, il existe un certain nombre de séries "cosmiques" comme Nova, Guardians of The Galaxy etc. Vous vous sentiriez d'attaque ?

Peut-être... Mais pas tout de suite. J'ai abandonné Thunderbolts pour dédier toute mon attention à Daredevil. Je suis assez lent comme scénariste finalement. Et pas forcément doué pour faire 15 choses en même temps, donc pour le moment, je pense que je ne vais pas prendre d'autres titres.

La fin de votre série Adam Strange fusionnait avec les dérivés d'Infinite Crisis. Au final, la mini-série a-t-elle eu la conclusion que vous désiriez ?

Disons que j'avais prévu une autre fin... Je voulais qu'Adam Strange sauve la planète Rann en la téléportant à l'autre bout





de la galaxie. Mais cela signifiait qu'il serait une fois de plus séparé de sa famille et qu'ensuite, il passerait son temps seul dans les étoiles à la recherche. Mais c'était ça que je souhaitais en fait. Qu'il devienne un aventurier solitaire parcourant l'espace à la recherche de son amour perdu...

Pour en terminer avec les personnages DC sur lesquels vous avez travaillé, vous préférez Green Arrow ou Batman ?

J'aurais cru que j'allais plus m'amuser sur Batman, car je suis un super fan des épisodes de Frank Miller parus dans les années 80, mais en écrivant ses lignes je me suis rendu compte qu'en tant que personnage, c'est un sale c... ! Il n'est vraiment pas aimable. Alors qu'Oliver Queen, qui n'est pas un très grand personnage en soi est éminemment sympathique ! J'ai été tout à fait surpris de le découvrir car je n'avais jamais ouvert un comic-book de Green Arrow avant de pitcher Year One. (rires)

Dans le temps, vous avez fait Silent Dragon, une mini-série publiée par Wildstorm, avec Leinil Yu. Maintenant que vous êtes tous deux chez Marvel, est-ce qu'on pourrait imaginer vous voir à nouveau sur un projet commun ?

J'adorerais retravailler avec lui ! Cela a été une expérience géniale de bosser ensemble sur Silent Dragon. Il a un talent fou et il a emmené la série à des niveaux que je n'aurais pas crus possibles. C'est dommage qu'il n'y ait pas eu plus de gens pour voir ça...

Vous êtes arrivé chez Marvel il y a un peu plus d'un an, par l'entremise des Thunderbolts. Avec cette équipe largement modifiée par les retombées de Secret Invasion et de Dark Reign, aviez-vous tout de même carte blanche ?

Oui, assez en fait. J'avais un story-arc prévu, entièrement sur Black Widow qui a été interrompu par le crossover avec Deadpool. Puis, j'ai pris un verre avec Jonathan Hickman à la convention de New York et nous avons réalisé que nos histoires pourraient très bien se croiser alors nous avons prévu un crossover Thunderbolt/Secret Warriors sans rien dire à personne (rires).

Quels ont été vos critères pour sélectionner tel ou tel

nouveau membre du groupe ?

J'ai pris les Thunderbolts uniquement parce que ça me permettait de jouer avec Bullseye et Venom ! Manque de chance, Marvel me les a retirés au troisième numéro ! Par ailleurs, je savais que je voulais absolument Black Widow dans la nouvelle équipe. Mais pour le reste, je me suis replongé dans l'histoire Marvel pour trouver des petits personnages pas trop connus que je pourrais transformer ! C'est comme ça que j'ai choisi Headsman et Ghost par exemple.



L'épisode d'Amazing Spider-Man où Barack Obama apparaît dans quelques pages a fait beaucoup de bruit. Mais dans vos Thunderbolts vous utilisez aussi Obama pendant plusieurs épisodes de suite. Étiez-vous conscient de l'Obama mania ambiante quand vous écriviez, ou le hasard a-t-il bien fait les choses ?

Je dirais que c'était juste une coïncidence. Quand j'ai écrit le premier épisode on ne savait même pas qu'il allait gagner les élections ! Ça aurait pu être John McCain ! Simplement, je me suis dit que je devais pointer la logique inhérente au Président, qui consiste à nommer le Bouffon Vert en charge de la sûreté nationale. Ce qui, évidemment, n'est pas le meilleur choix possible à mes yeux...

Ne pensez-vous pas cependant, que politiquement, Dark Reign aurait été plus "à propos" s'il était paru pendant les mandats de Bush ? On imagine plus facilement Dick Cheney traîner avec les Dark Avengers ou les Thunderbolts...

Hé ! Vous plaisantez ou quoi ! Les huit années de présidence Bush/Cheney ÉTAIENT véritablement un « Dark Reign » ! On n'avait pas besoin d'en rajouter...

Ok, je n'ai rien dit... Assez vite après le démarrage de Dark Reign, on vous a vu écrire la série Dark Reign: Hawkeye. Sachant que le personnage est devenu assez central, est-ce que Marvel vous avait donné des lignes directrices ?

Non, et à vrai dire je n'en avais pas besoin ! J'ai écrit une histoire, Marvel l'a approuvée et hop, on est parti ! J'étais moi-même surpris de la latitude énorme que j'ai eu là-dessus ! C'était violent ! (rires)

Par la force des choses, vous utilisiez beaucoup Osborn dans Thunderbolts et dans Dark Reign: Hawkeye. Vous vous coordonnez avec Bendis pour éviter les contradictions ou les doublons ?

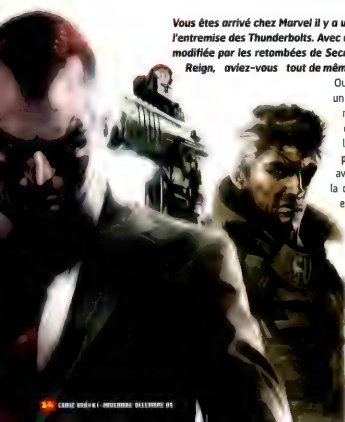
Non, mais c'est à ça que servent les éditeurs ! Tom Brevoort est très au fait de tout ce qui se passe dans l'univers Marvel !

Sur le premier numéro de votre version des Thunderbolts, il y a cette couverture où on entrevoit tous les membres de l'équipe finale et il faut environ un an avant qu'elle soit complète, presque au moment où vous quittez le titre. Ce n'est



Ci-dessus : avant de s'attaquer aux personnages de l'univers Marvel, Andy Diggle s'est fait le main sur les héros de DC, tels qu'Adam Strange et Green Arrow.

Ci-contre : Dark Reign The List: Derrière, la scénariste fait son le personnage.



pas un peu rageant d'avoir construit quelque chose et de partir au moment où l'équipe est finalisée ?

Si... C'est frustrant, c'est vrai ! Je ne voulais pas que Scourge et Mister X apparaissent sur la couverture en question mais on ne m'a pas écouté...

Sur Daredevil, vous passez après Brian Michael Bendis et Ed Brubaker, qui sont devenus des hommes forts chez Marvel. Du coup vous êtes particulièrement surveillé et beaucoup considèrent que vous entrez dans le "premier cercle" des scénaristes Marvel. Vous ressentez la pression ?

Oui... Il y en a pas mal ! Mais je ne vais pas me mettre à copier leurs styles pour autant ! J'ai mes propres plans et j'ai bien l'intention d'écrire cette série à ma façon. Daredevil va devenir encore plus dynamique et pro-actif. Certains vont adorer, d'autres vont détester, c'est la vie !

Comme Bendis avant lui, Brubaker s'en va sur une fin très spéciale, qui force un peu la main à celui qui va reprendre la suite... Est-ce que vous avez vraiment pitché une histoire en reprenant DD ou bien vous continuez son arc en attendant de pouvoir suivre vos propres directions ?

Je prends le plot que Ed m'a laissé, mais je l'emmène dans la direction qui m'intéresse moi. Et ce n'est peut-être pas ce qu'il avait prévu... Mais en tous cas on a de grandes ambitions ! Je reviens justement d'une longue réunion Marvel de deux jours où j'ai présenté mes plans pour Daredevil sur toute l'année qui vient, et ça va être super fun !

Daredevil et Thunderbolts sont des séries que vous lisez auparavant, avant de les écrire ?

Je n'avais jamais lu un épisode de Thunderbolts avant qu'on me propose la série... J'ai regardé le run de Warren Ellis, j'ai bien aimé et je me suis dit que ce serait drôle à faire, donc j'ai dit oui. Pour Daredevil en revanche, j'avais lu plein d'épisodes de Miller, de Bendis et de Brubaker si bien que j'avais vraiment le personnage bien en tête. Mais plus important encore, je savais clairement ce que j'avais envie de faire avec lui, et que ce serait différent de ce qui avait déjà été fait.

À quels personnages Marvel aimeriez-vous encore toucher ?

Nick Fury et Blade !

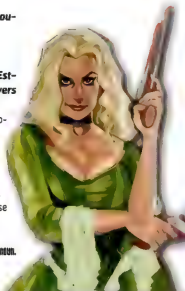
Le creator-owned vous a plutôt réussi avec The Losers. Est-ce que vous envisagez d'y retoucher, ou besoin au travers du label Icon ?

Jock et moi on est justement en train de travailler en ce moment sur une mini-série de 4 épisodes en creator-owned qui s'appellera Snapshot. On veut avoir le premier épisode écrit, dessiné et lettré pour début 2010 avant même d'en parler avec des éditeurs ! Et j'ai aussi d'autres plans en creator-owned que je souhaiterais développer mais il est un peu tôt pour en parler. Ce n'est pas grave, on aura l'occasion de se revoir !

Propos recueillis par Lisa Bonhommeau.



Pourquoi passer par Vertigo ? Par amour du cynisme, de l'argent... Et d'une bonne dose d'humour anglais !



www.comicbox.com

COMICBOX
PARENTAL
ADVISORY
EXPLICIT COMICS



Des news sur les comics en permanence !



Les comics Marvel chroniqués AVANT leur sortie Américaine !



La boutique de t-shirts online
Motifs comics EXCLUSIFS !
Des nouveautés chaque semaine



THINK INSIDE THE BOX !
Entrez dans la boîte !

**Comic Box reste ouvert
24h/24h sur le net !**

NEW

PACO DIAZ DESSINATEUR DE L'(H)OMBRE

À l'instar de Julien Neel dans notre dernier numéro, Paco Diaz fut une autre de ces rencontres heureuses sous le soleil de Stras'bulles 2009. Invité sur notre stand, il n'a peut-être pas encore la notoriété d'un Yanick Paquette ou d'un Anel Olivetti, mais la donne ne devrait pas tarder à changer ! En effet, Paco Diaz marie avec grâce une force de travail jamais démentie, une grande polyvalence et une certaine sensibilité. Un cocktail qui fait mouche !

Dans l'univers de la bande dessinée, les Espagnols sont un peu un cas à part. On ne peut pas réellement parler de scène locale, et pourtant, les dessinateurs ibériques font les beaux

jours des éditeurs de comics et de franco-belge depuis maintenant quelques décennies. Et Paco Diaz ne fait pas exception à la règle : « L'Espagne est dans une situation un peu particulière parce que le marché interne n'est pas immense. Mais nous publions des B.D. étrangères depuis les années 70. Et c'est également à cette époque que les auteurs espagnols ont été travailler un peu partout, dans le franco-belge ou les comics. Personnellement, c'est vrai que j'aime bien dessiner des comics car on y jouit d'une certaine liberté créative – que je n'aurais pas si, par exemple, je devais aller faire de la B.D. historique, en costumes, en France. » Né en 1987, Francisco Diaz Luque, de son nom complet, suit le parcours classique de ses compatriotes : « J'ai commencé en Espagne, en travaillant pour un gros éditeur. Puis, j'ai eu la chance de travailler pour Marvel UK. Cela a été un premier pas vers les personnages de comics américains. J'ai fait d'autres choses : des B.D. pour enfants, de l'érotisme... » Une polyvalence qui lui vient autant de la réalité économique que de ses goûts personnels : « Je suis un auteur éclectique. En Espagne, le marché est assez limité. C'est pour ça que, rapidement, j'ai travaillé pour plusieurs pays. Ça tombe bien : j'aime tous les types de bande dessinée, en général. J'aime beaucoup le franco-belge, les mangas, les comics. » Et ces derniers le lui ont bien rendu !

Depuis 1987, en effet, Paco Diaz travaille régulièrement pour les « Big Two », Marvel et DC. Quelques numéros de *Nightwing* ici, un *Impulse* par-là. Paco fait ses classes américaines de fill-in en fill-in, ce qui ne l'empêche pas de conserver

une certaine singularité européenne : « Je préfère m'encrer moi-même. J'aime avoir un contrôle total sur chaque page, chaque case. Je peux changer d'instrument pour dessiner. Je fais une première étape au pinceau, puis je peux affiner à la plume ou au feutre. » Une approche consciencieuse, qui finit par payer. Depuis 2007, Paco Diaz signe de son nom complet (ajoutez « Luque » à la fin) et se voit confier de plus en plus de travail au sein de la Maison des Idées. Après une longue période d'alternance entre DC et des éditeurs espagnols, pour lesquels il continue d'œuvrer lorsque l'occasion se présente, il investit la galaxie mutante de Marvel, en commençant par

X-Men : Manifest Destiny, dont il réalise un des segments. Il enchaîne ensuite sur des fill-in, ayant trait, pour la plupart, aux récentes aventures spatiales d'une partie des *X-Men* : *X-Men Kingbreaker* et surtout *X-Men : Emperor Vulcan*, sa première mini-série complète, qui lui permet de mener une histoire à son terme sur 5 numéros. Aujourd'hui, il réalise un one-shot *Wolverine vs. Mr. X*, sur un scénario de Frank Tieri, le créateur de Mr. X. Mais Paco Diaz ne compte pas s'arrêter en si bon chemin. Il serait facile, à la lecture de son CV, de le prendre pour un de ces « faiseurs »

qui se contentent de faire le boulot sans se poser de questions. Ce serait une lourde erreur. Auteur sensible, Paco a des choses à dire. Et sa culture éclectique lui permet d'envisager l'avenir sous un autre angle : « Je suis en train d'apprendre à me connaître en tant qu'auteur. Peut-être que bientôt il fera quelque chose de plus personnel. Faire un album ici, en France, est l'un de mes rêves. Quelque chose que je pourrais scénariser. » A ce qui se murmure, il aurait déjà été contacté dans ce sens. Affaire à suivre, donc...

Antoine Houel



Base d'opération :
Mojorque (Luz Beldarrin)
Age : inconnu

Il a déjà travaillé sur :

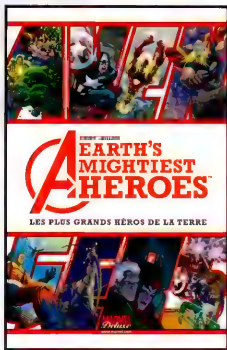
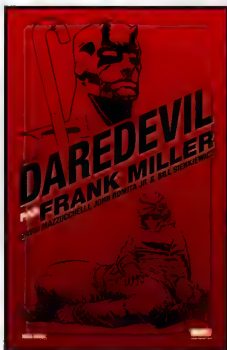
- *Deadpool*
- *The Flash: the fastest man alive*
- *Wonder Woman*
- *X-Men: Emperor Vulcan*
- *Wolverine vs Mr. X*



De Larry Jones (scénario signé de Larry Craft) à *Wolverine*, en passant par *Deadpool*, l'artiste marocain travaille un centenaire.

MARVEL

www.marvel.com

LES INTÉMPORELS DE MARVEL...**100% MARVEL : X-MEN
MAGNÉTO : LE TESTAMENT**Par Greg Pak et Carmine Di Giandomenico
128 pages - 12,00 €**MARVEL DELUXE : AVENGERS - LES
PLUS GRANDS HÉROS DE LA TERRE**Par Joe Casey et Scott Kolins
256 pages - 28,00 €**MARVEL GRAPHIC NOVELS :
NAMOR - VOYAGE AU FOND DES MERS**Par Peter Milligan et Esad Ribic
120 pages - 17,00 €**MARVEL OMNIBUS : DAREDEVIL
PAR FRANK MILLER**Par Miller, Romita Jr, Mazzucchelli,
Buscema et Sienkiewicz
552 pages - 65,00 €**... DES CHEFS-D'ŒUVRE À COLLECTIONNER !****panini comics**

www.paninicomics.fr

UN ADAGE BIEN CONNU : « LE CRIME NE PAIE PAS ». POUR NORMAN OSBORN, VICTOR VON FATALIS ET D'AUTRES, L'HEURE DE LA REVANCHE A POURTANT SONNÉ. APRÈS DES ANNÉES DE CRÉPAGE DE CHIGNON ENTRE SUPER-HÉROS, LA TENDANCE EST AU RETOUR EN FORCE DES SUPER-VILAINS, MÊME SI LES MASQUES QU'ILS UTILISENT ONT CHANGÉ. LES « BOM GUYS » ONT LA DRAGÉE HAUTE APRÈS DES ANNÉES DE VALCHES MARGRÈS...



DARK REIGN IDÉES NOIRES

Secret Invasion, c'est terminé ! Et dans la grande tradition des arcs écrits par Brian Michael Bendis, un clou chasse l'autre.

En clair, comme sur *House of M*, *Daredevil* ou *New Avengers*, le scénariste démontre l'intrigue suivante plus qu'il ne conclue celle qui s'achève. Au cœur de celle-ci : Norman Osborn, l'ex-Bouffon Vert. Arrivé à la dernière minute dans l'invasion "secrète" des Skrull, il s'est assuré un coup de pouce retentissant dans l'univers Marvel. Exit Iron Man, jusque-là omniprésent dans les séries liées à l'Initiative. Osborn, devient en quelques cases de *Secret Invasion* #8 le nouvel homme fort. Dark Reign, c'est un *Secret Invasion* (cf CB #49, NDLR) sous une nouvelle administration. Et comme ces trois dernières années Iron Man, devenu un personnage liberticide, en était presque réduit à être le principal super-vilain de Marvel, ce retournement avec un Osborn devenu ultra-populaire et assumant le poste de héros est presque une évolution logique. Et pourtant, si l'on creuse, le renversement est un peu plus profond. Sur le plan éditorial, *Dark Reign* trouve sa source dans une pratique que Marvel a généralisée depuis le début de la décennie : se définir comme le propriétaire d'un catalogue de 5 000 personnages commercialisables pour en tirer selon l'humeur du jour des BD, des films, des T-Shirts ou des statuettes. Les fans le savent, sur les 5 000 personnages en question il n'y a pas que Spider-Man, il y a aussi des créations plus obscures comme Devil-Slayer. Tous n'ont pas la même valeur marchande. Pour un Spider-Man, la « liste des 5 000 » est aussi remplie d'antagonistes comme le Scorpion, le Caméléon, le Léopard, considérés comme dérivés de Spider-Man (et l'exemple vaut également pour les adversaires de Daredevil, Hulk et des autres). C'est ce qui permet entre autres à la Fox de louer la licence Fantastic Four et d'incorporer dans ses films aussi bien le Docteur Fatalis que Galactus. Même si, par la force des choses, Marvel est de moins en moins dépendant d'autres sociétés pour adapter son cheptel, il n'en reste pas moins la nécessité de valoriser son catalogue. Et donc de faire monter en puissance même les super-vilains en leur donnant au besoin leurs propres mini-séries. Bref, il y avait du pain sur la planche, d'autant plus que ces dernières années (depuis la saga *Civil War*), les super-héros se déshabillaient très bien entre eux, le camp initié par Captain America affrontant celui d'Iron Man à intervalles réguliers.

LIENS ET MÉLANGES

Chez Marvel, on a toujours eu une certaine fascination pour ceux qui représentent l'innocence. Dès *Marvel Comics* #1, en 1939, Namor the Sub-Mariner et Human Torch n'étaient pas vus comme des enfants le soir. Ils étaient des plongeurs avant de déclarer la guerre à l'humanité toute entière. L'autre était comme un inconscient immature, se lançant des incendies sur la voie publique sans même y faire attention. Au bout de quelques titres, Human Torch rentrera dans le rang mais Sub-Mariner restera toujours un personnage opposé à l'ordre général, dans la lignée des Dracula, Fu-Manchu ou du Monstre Frankenstein. Hormis la période de la Seconde Guerre mondiale (où les deux héros mélangés collaboraient puisqu'ils sont affiliés aux nazis), le concept d'une coalition durable entre super-criminels ne se concrétise vraiment que des années plus tard, en septembre 1962 (dans *Fantastic Four* #5) mais Namor joue toujours un rôle pivot. Deux mois après, Stan Lee et Jack Kirby ont en effet ramené Sub-Mariner après sa longue absence, lui rendant son rôle antagoniste. Dans l'épisode précédent, ils ont également créé un personnage alors tout neuf mais dont on pressentait le fort potentiel : le terrible Docteur Fatalis. Lee et Kirby décident de s'acheminer en unissant les deux menaces. Namor et Fatalis forment alors le « Deadly Duo » (en français le « Terrible Duo ») qui ne pourra être que fragile, vu leurs caractères. En même temps que cela se termine apparaît un loi officielle de ce genre d'alliance : les criminels de service, quels qu'ils soient, ne s'unissent que par appât du gain, du pouvoir ou par désir de vengeance. La plupart du temps, ils sont incapables de témoigner d'un réel esprit d'équipe, ce qui se sol-

par maladresse ou en raison d'un ego démesuré. Pourtant, bien des choses rapprochent Fatalis et Namor, par exemple. Ce sont deux monarques, opposés aux Quatre Fantastiques et qui sont, pour des raisons différentes, des rivaux de Reed Richards. Mais dans le même temps, ils sont comme deux faces opposées : l'un est l'héritier princier d'une dynastie, qui a à cœur les intérêts de son peuple tout en passant le plus clair de son temps à exposer sa musculature, simplement vêtu d'un maillot de bain. L'autre est un dictateur qui s'est approprié le pouvoir, qui n'hésite pas à punir ses sujets quand cela lui chante et qui cache son corps sous une armure qui le recouvre de la tête aux pieds. Autant dire qu'ils sont aussi compatibles que l'eau et le feu et qu'on sait à l'avance que ces deux-là finiront toujours par trouver un moyen de se sauter à la gorge même si, dans le même temps, ils se fascinent. Ils sont incapables de fonctionner ensemble... mais dans le même temps pas plus capables de s'oublier longtemps...

L'UNION FAIT LA FORCE

La recette ne tarde d'ailleurs pas à faire école pour déboucher sur la formation de véritables équipes de super-vilains. Elles se matérialisent à quelques mois d'écart, comme si soudainement Stan Lee avait décidé de les systématiser. On découvre ainsi en rafale la Fraternité des Mutants du Mal (*Uncanny X-Men* #4, mars 1964), les Maîtres du Mal (*Avengers* #6, juillet 1964), les Sinistres Six (*Amazing Spider-Man Annual* #1, 1964) suivies de nombreuses autres groupes du même ordre (en particulier les Frightful Four, soit en français les Ténifs, dans *Fantastic Four* #36, mars 1966). Toutes se ressemblent dans les grandes lignes : au mieux les membres sont simplement maladroits et se gênent les uns et les autres. Au pire ils convoitent tous le rôle de chef, leur ambition causant leur perte. Mais pour être honnête ce « format » n'est pas une invention Marvel. Des décennies plus tôt DC avait utilisé la Société d'Injustice (opposée à la Justice Society of America) tandis que l'éditeur Fawcett avait lancé la Monster Society of Evil (sorte de syndicat des monstres aux ordres du vie Mister Mind) qui empoisonnerait la vie de Captain Marvel dans un arc de près de 24 numéros. Non, Stan Lee était beaucoup plus original dans son utilisation de la « doublette ». Auparavant, il y avait bien eu aussi quelques couplages de super-vilains chez les concurrents (par exemple le Joker et le Pingouin dans *Batman* #25, en 1944) mais elles restaient rares et ne marquaient pas réellement les personnages concernés. Les criminels de DC opéraient selon le cliché connu : ils collaborent par à-coups, avec l'intention de s'éliminer l'un et l'autre à la première occasion. Fatalis et Namor étaient en opposition, mais dans le même temps, à un certain niveau, ils recherchaient l'admiration de l'autre et même une certaine forme d'amitié, quand bien même destructrice. Il y aurait un « avant » et un « après » la formation du Deadly Duo par Fatalis et Namor [1]. On voyait chez Marvel l'apparition d'autres paires de criminels (Kraven/Chameleon, Mister Hyde/Cobra, le Colosse/Unus ou encore, bien plus tard, Black Tom et le Fléau...), loin d'être toujours d'accord, souvent prompts à s'entre-déchirer mais qui, dans le même temps, régnerait une certaine camaraderie, quand bien même teintée de rivalité...

PETITS CRIMES ENTRE AMIS

Mais Namor a l'avantage d'être d'humeur changeante, ce qui le laisse ouvert à une multitude d'alliances différentes. Il devient alors un véritable fil rouge dans les racines de ce qui deviendra plus tard *Dark Reign* et la Cabale. Après l'échec de son tandem avec Docteur Fatalis, il tente un duo différent avec un allié qu'il pense





Milady DANS LA PLACE...



ON A RAREMENT VU AUTANT D'ÉDITEURS FRANÇAIS S'INTÉRESSER À LA TRADUCTION DE COMICS. ET POURTANT IL RESTE ENCORE BEAUCOUP DE 80 AMÉRICAINES QUI N'ONT PAS TROUVÉ PRENEUR SUR LE MARCHÉ FRANCOPHONE. DANS CE CONTEXTE, L'ARRIVÉE DE MILADY GRAPHICS (UNE BRANCHE DES ÉDITIONS BRAGELONNE) DANS L'ARÈNE AUGMENTE L'OFFRE ET LA DIVERSITÉ AVEC UN AMBITIEUX PROGRAMME D'ALBUMS DANS LES MOIS À VENIR. RENCONTRE AVEC CLAIRIE DESLANDES, RESPONSABLE ÉDITORIALE DE MILADY GRAPHICS, QUI A BIEN VOULU LEVER LE VOILE SUR LA PHILOSOPHIE DE CE NOUVEAU ACTEUR DANS LE MONDE DE LA BD.

Les éditions Bragelonne sont relativement jeunes (la maison n'a été fondée qu'en 2000) mais dans ce court laps de temps, elles ont su se faire connaître de bien des amateurs de fantastique et de Fantasy. Quand on trouve en librairie un roman publié par Bragelonne, on sait tout de suite où on est tombé tant son identité est forte. Clive Barker, Robert E. Howard, Terry Brooks, David Gemmell et bien d'autres figurent dans la liste des auteurs cultivés par l'éditeur. Principalement, ce sont des auteurs étrangers (qui qu'encre on puisse croiser la signature de Jean-Pierre Andrevon et de quelques autres Français comme Ange ou Henri Lapevrière). Une prédisposition pour la fiction anglaise et américaine qui, peut-être, aurait pu préparer les lecteurs. Il n'empêche que la nouvelle en a surpris plus



EMPOWERED

Série fun d'Adam Warren qui met en scène la capacité des super-héroïnes à se retrouver dans des situations déshabillées ou dans des tenues très révélatrices.



DEATH DEALER

Les peintures de Frank Frazetta ont inspiré cette odysée barbare qui devait plaire aux amateurs de Conan et de Red Sonja. C'est pas du R.E. Howard, mais.

d'un, il y a quelques semaines, quand Milady Graphics, la branche BD de Bragelonne, fit connaître la teneur de son catalogue. Environ 5 sorties d'albums par mois dans les premiers temps (le rythme de croisière devait tourner autour de 4 parutions/mois), avec des noms comme Warren Ellis, Michael Avon Oeming ou Adam Warren dans les crédits. De quoi attirer l'œil du collectionneur de comics. Milady serait tombé d'un coup dans la BD américaine ? Et pourtant la responsabilité du nouveau label, Claire Deslandes, clame bien haut que ce n'est pas une décision inopinée :

« Ça fait longtemps que ça nous dérangeait... Nous sommes nombreux ici à être lecteurs de BD et de comics, et marier nos deux amours – l'image et les genres de l'imaginaire – ne pouvait que nous enthousiasmer. Pourquoi maintenant ? Eh bien, parce que nous en avons eu le temps. En juin 2008, nous lançions Milady (label destiné à des publications de romans au format poche et grand format, NDLR). Tout le monde était sur le point depuis un an pour mener à bien le projet. Milady n'en, du temps s'est libéré pour enfanter sa petite sœur, Milady Graphics. Une petite précision néanmoins : même si les comics ont la primauté du catalogue Milady Graphics, ils seront accompagnés d'autres formats : des art-books (Luis Royo pour débiter), des graphic novels inédits (Scott Pilgrim, de Bryan Lee O'Malley, ou Grandville, de Bryan Talbot), des mangas de Fantasy (trilogie Guin Saga, des strips (Nemi, de Lise Myhre), etc. » Justement, c'est bien la variété du catalogue « comics » qui surprend. Des titres comme le *Death Dealer* de Frank Rietz (récemment sorti chez Image aux USA), du *Drizzt* (un elfe sorti de l'imaginaire de l'écrivain R.A. Salvatore) ou encore *Anita Blake*

(la BD tire du roman de Laurell K. Hamilton, publiée chez Marvel) étaient presque logiques vu l'identité littéraire de Bragelonne. Certains esprits chagrins auraient pu penser que le label BD servirait essentiellement de vitrine à des auteurs de la maison-mère ? Il n'en est rien, comme le souligne la responsable éditoriale : « Milady Graphics ne se résume pas à une déclinaison du catalogue Bragelonne ou Milady. Les lecteurs pourront y trouver des adaptations de romans publiés ou non chez nous :

tout comme des œuvres originales. » On imaginait facilement Milady marcher sur les traces des Dabbel Brothers, label américain également friand d'adaptations littéraires ? Surprise, Milady Graphics ne s'arrête pas là et lance, parmi ses premières sorties, quelques super-héroïnes sexy. Rapidement, la sélection interrompt et surprend. Et pourtant il y a bien une logique, définie comme telle par Claire Deslandes : « Comme chez Milady ou Bragelonne, nous avons choisi de favoriser les genres qui nous sont chers et dans lesquels nous passons pour spécialistes : la Fantasy, le fantastique, la bit lit, l'horreur, la SF, et tous leurs hybrides. Le thriller n'est pas exclu de cette sélection. Quant aux super-héros, nous leur consacrerons une place spéciale, en publiant



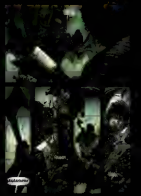
des interprétations décalées (*Empowered*, de Adam Warren) ou très matures (*Black Summer*, de Warren Ellis) du mythe. Donc d'abord le genre, puis l'œuvre, bien sûr. » Et au registre des surprises, il y en a une dernière : dans la liste des comics traduits ou en instance d'être traduits chez Milady Graphics on trouve aussi bien des titres initialement publiés aux USA chez Marvel, Image ou Boom. Là où la tendance, chez les éditeurs VF, est plutôt de privilégier l'attachement à telle ou telle maison américaine. Milady Graphics semble bien partie pour picorer : « Je travaille avec les éditeurs de comics et BD américains, anglais, norvégiens, espagnols, tout comme nous avons l'habitude de travailler pour les romans. Ce qui préside au choix, c'est l'œuvre, et non l'éditeur. Bien entendu, tout comme lors de la sélection de romans, on se déçoit bien vite des atomes crochus avec certains éditeurs. Mais les marchés sont différents, les lecteurs sont différents. Cela n'aurait pas de sens, pour nous, de nous faire le miroir français de tel ou tel éditeur étranger. Donc, si la multiplication des interlocuteurs entraîne forcément la multiplication des négociations, cela en vaut vraiment la chandelle. » Reste alors une autre question logique. À quand l'apparition d'albums originaux (éventuellement par des auteurs étrangers), faits sur mesure pour Milady Graphics ? « Oui, c'est une idée que nous avons évoquée. Des adaptations ou des créations originales. Mais il ne s'agit pas d'un projet à court terme. » Dans la mesure où le nouveau label importe des séries qui n'étaient pas traduites chez nous jusqu'ici, on espère effectivement que cette diversité s'installera dans la durée.

Xavier Fournier



Milady cultive des séries littéraires ou fantastiques mais ne tout ces types, relevant de genres assez différents. Plus récemment, à la publication de BD s'ajoute l'illustration d'artistes (comme celui consacré à Luis Royo).

En bas : Jango Girl illustre de tous les dangers !



BLACK SUMMER
La aussi une surprise, sortie à l'origine chez Avatar, un super-héros assésé le Président et ses anciens collègues sont pris dans la tourmente



GRANDVILLE
Jeu de rôles culte des années 80, l'univers de Grandville a logiquement donné lieu à un comic-book, dessiné par Steve Kurtz, publié par Devil's Due.



NEMI
Milady ne se limite pas aux productions US. On trouve aussi Nemi, l'héroïne un peu gothique de la norvégienne Lise Myhre. Humour noir de rigueur.



EVA, FILLE DU DRAGON
Elle est la fille de Dracula mais elle n'a pas le sens de la famille. Eva est une tueuse de vampires en particulier et de monstres en général.



SCOTT PILGRIM
Annoncée dans le catalogue Milady Graphics, cette série de Bryan Lee O'Malley raconte les aventures maritimes d'un jeune canadien pour séduire une américaine.





PARFOIS LE HASARD FAIT BIEN LES CHOSES. TODD NAUCH PEUT SE VANTER D'ÊTRE L'UN DES ARTISANS DU COMIC-BOOK LE PLUS VENDU DE 2009 : AMAZING SPIDER-MAN #683 AVEC BARACK OBAMA EN GUEST-STAR. UN "PETIT JOB" DE 5 PAGES RÉALISÉ EN BOUCHE-TROU POUR PAYER LES CADEAUX DE NOËL ! CE SUCCÈS A-T-IL CHANGÉ LA VIE DE TODD ? OUI ET NON. DANS LE MÉTIER DEPUIS PRÈS DE 15 ANS, IL CONTINUE DE TRACER SA ROUTE, ENTRE LES SÉRIES DE STUDIOS ET SES PROPRES CRÉATIONS. ENTRETIEN JOUAIL...

2 LES RÉPONSES

- New Man
- Young Justice
- Widguard
- Teen Titans Go!
- Friendly Neighborhood Spider-Man
- Spider-Man: The Clone Saga



MISTER T

Vous avez débuté dans le métier chez Extreme Studios, grâce à Rob Liefeld et Dan Frega. C'est une école de style dont vous étiez particulièrement fan ?

Oui, j'ai toujours été un grand fan de Rob, notamment sur *New Mutants*. Il donnait de l'énergie à son travail. Ça paraît aux ados et aux dessinateurs en devenir, comme moi ! J'avais besoin d'action. Je suis également fan du travail d'Art Adams. J'adore sa façon de dessiner les mains. Elles sont démesurées (rires).

Quand on reprend votre parcours on y voit comme un fil directeur... New Men, Youngblood, Young Justice, Legion of Super-Heroes, Teen Titans, Teen Titans Go!, Wildguard... Il semblerait que vous ayez une grosse prédilection pour les équipes de jeunes héros. Vous ne vous lassez pas du genre ?

En fait, depuis environ trois ans, j'ai plus ou moins laissé de côté les équipes de super-héros, puisque je suis passé sur *Spider-Man* avec *Friendly Neighborhood Spider-Man* et la nouvelle *Saga du Clone*. Mais la majorité de mon travail est constitué de séries de groupes. C'est ce que j'aime lire. Je le disais tout à l'heure, j'ai grandi en lisant *New Mutants*. C'est drôle, ça peut être sérieux. Ces jeunes héros doivent trouver leur place. Ce n'est pas un univers trop sombre.

Une des séries avec lesquelles vous êtes le plus identifié est Young Justice, dont vous avez dessiné 53 épisodes, en collaboration avec Peter David. Comment vous êtes-vous retrouvé sur ce titre ?

Pour être précis, j'ai aussi dessiné trois numéros doubles hors-série. En 1996, mon contrat avec Rob Liefeld Studio venait de se terminer. J'avais envoyé quelques-uns de mes essais pour DC. J'essayais de percer depuis deux ans. Ils s'intéressaient à moi pour *Young Justice*, puisque j'étais à l'aise avec les jeunes super-héros. Ils ont pris leur temps pour chercher leur artiste. Il y avait pas mal de concurrence. J'étais un grand fan d'*Impulse*. Quand j'ai appris que j'allais pouvoir le dessiner au sein de la *Young Justice*, avec Robin et Superboy, j'étais encore plus content. Le scénariste prévu à l'origine était Todd DeZago, mais il écrivait *Sensational Spider-Man*. J'avais dessiné deux numéros de *Sensational*, en fill-in à la place de feu Mike Wieringo. Todd a beaucoup aimé mon travail et l'a montré aux gens de DC. Comme ils avaient peur que j'obtienne un boulot régulier sur *Sensational*, ils m'ont proposé *Young Justice* avant.

Si Impulse, Superboy ou Robin étaient bien définis par

d'autres séries. Beaucoup de membres du groupe étaient récents, comme Wonder Girl. Quel a été votre impact sur ces nouveaux personnages ?

En ce qui concerne *Wonder Girl*, John Byrne avait créé *Cassie Sandsmark* dans les pages de *Wonder Woman*. Ce personnage a vraiment évolué dans *Young Justice*. Elle est passée de super-héroïne débutante et un peu geek à une leader sans peur, comme on a pu le voir dans les derniers numéros.

Vous êtes content d'avoir participé à la création de ces nouveaux super-héros ? Vous levez-vous le matin en vous disant : "Chouette, je vais créer un nouveau héros aujourd'hui" ?

Depuis mon enfance, j'adore les super-héros. Et je continue d'en lire. J'essaie de partir du nom de personnage, parfois je dois le trouver. Parfois, ça m'arrive d'avoir une idée du design et ensuite, on trouve le nom. Ma femme m'aide de temps en temps pour trouver leurs noms. C'est très aléatoire, selon le projet.

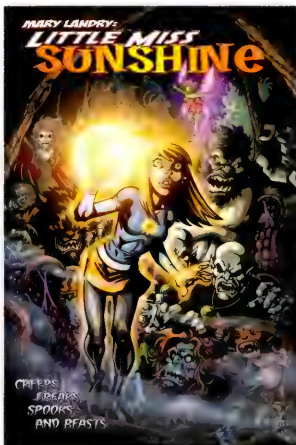
Wildguard était à la base un fanzine que vous avez dessiné quand vous étiez amateur et que vous vous relanciez chez Image. Pourquoi avoir autant attendu ? J'ai commencé Wildguard durant mes

années à l'école d'Art. Au début, je pensais que personne ne voudrait le lire. Après avoir travaillé sur *Young Justice*, j'avais une communauté de fans qui suivaient mon travail. Ils m'ont suivi sur *Wildguard*. De plus, la télé-réalité était en plein essor à l'époque. En 1992, seules deux émissions de télé-réalité étaient populaires *Cops* et *Real Life*.

Wildguard déborde littéralement de héros. Vous en avez créé des centaines pour cette série. Avec un concept comme ça il est surprenant qu'on n'ait pas retrouvé Wildguard à la TV ou sous forme de jeu vidéo ou jeu de rôles. Vous n'avez pas eu de proposition en ce sens ?

Si, si. Cartoon Network a voulu développer un dessin animé. Mais, ils lançaient *Justice League Unlimited*, *Powerpuff Girls*, *Teen Titans*, *The Batman*... Ils avaient assez de dessins animés sur les super-héros. Depuis, le producteur qui s'intéressait à *Wildguard* a quitté Cartoon Network. Mais, on ne sait jamais.

Puisque vous êtes intéressé par le phénomène de télé-réalité,





En haut : Spider-Man s'allie à Barack Obama pour contrer la Camélon. Un numéro historique !

CI-dessus : Young Justice, la série qui a fait connaître Todd Nauck.

Au centre : réinvention d'une des sagas les plus controversées de l'univers Spider-Man. La saga du clone risque à nouveau de faire couler beaucoup d'encre...



qu'avez-vous pensé du Who Want To Be A Super-Hero de Stan Lee ?

J'ai bien aimé. Des amis m'ont dit que je devrais y participer ! (rires) J'ai déjà eu l'occasion de rencontrer Stan Lee quand il travaillait sur Stan Lee Media. Il est très sympathique.

Vous avez dessiné aussi des épisodes de Teen Titans Go!, l'adaptation en comic du dessin animé des Titans. C'était une sorte de "récréation" pour vous ? Comment trouvez-vous ces petites blagues visuelles qui ponctuaient les pages du comic-book ?

La plupart du temps, les blagues venaient du scénariste, J. Torres. Mais j'avais la liberté d'y ajouter ce que je voulais. Par exemple, des Titans super-déformés entre les cases. Pour le reste je dois féliciter le scénariste.

L'épisode d'Amazing Spider-Man avec Barack Obama a eu un retentissement particulier, comme c'était prévisible. Comment se fait-il qu'on l'ait confié à un dessinateur qui ne fait pas partie du pool régulier de la série ces temps-ci ?

Je venais juste de terminer un épisode de Noël des X-Men pour les comics digitaux de Marvel.com. J'avais aussi fait pas mal de boulot pour Steve Wacker, l'éditeur des titres Spider-Man. J'avais envoyé mes dernières pages à 3 heures du matin, le jour de la dead-line. Je pensais enfin pouvoir me relaxer, profiter de ma famille pour les fêtes. J'ai reçu un e-mail de Steve pour savoir si ça m'intéressait de dessiner une histoire de cinq pages. Il ne m'a rien dit de plus. Je me doutais qu'elle mettrait en scène Spider-Man. J'ai failli refuser. Mais à cause de la crise, un peu d'argent, ça ne faisait pas de mal. Le lendemain, il m'a précisé que Barack Obama apparaîtrait. Ils avaient demandé que le personnage ne soit pas trop "cartoon". J'ai quand même utilisé mon style, sans trop forcer le trait. Je ne voulais pas qu'il ait l'air bête. C'était un duo de héros avec Spider-Man. Les ventes ont explosé. Je m'en doutais un peu. À l'époque, tout était à l'effigie d'Obama. CNN a couvert la sortie du comics, comme ils l'avaient fait pour la mort de Superman. Mais je ne m'attendais pas à cinq réimpressions en six semaines.

Pensez-vous que cela ait déjà un impact sur votre travail actuel et futur ?

Marvel m'a pas mal occupé depuis, avec plusieurs projets.

Parlez-nous de la réinvention de la Saga du Clone. Elle avait fait couler pas mal d'encre il y a dix ans. Êtes-vous inquiet de la réaction des lecteurs ? Vous avez demandé à voir le script avant d'accepter ?

Non, je n'en ai pas eu l'occasion ! (rires) Mais j'ai fait confiance à Marvel et aux scénaristes. Tom DeFalco et moi avons beaucoup collaboré par le passé. Quand on m'a contacté pour le projet, j'étais un peu perplexe. À l'époque, je m'étais arrêté lorsqu'on découvrit que Peter Parker n'est pas l'original. Par la suite, j'ai fini la saga. Ils m'ont expliqué que l'histoire serait la version d'origine. Elle ne serait pas étirée. De plus, ça fait toujours plaisir de faire partie d'une chose qui va faire parler les lecteurs. Je suis ravi d'avoir de tels collaborateurs sur ce projet. La saga dure six numéros. Ça va m'occuper un petit moment.

Voudriez-vous retourner vers des projets creator-owned ?

Oui, bien sûr. J'ai encore quelques idées pour Wildguard. Mais ce n'est pas le bon moment.

De nombreux dessinateurs au style "cartoon", tel que vous, sont partagés. Certains sont fiers de ce style, car les comics sont quelque part issus des cartoons. D'autres, comme Mike Wieringo, pensent que ce style n'est pas populaire et qu'il ne fait pas vendre. Qu'en pensez-vous ?

Pour moi, nous avons chacun notre façon de dessiner. Certains ont un style plus réaliste que d'autres. Mon style a évolué. Il est devenu de moins en moins "cartoon", mais ce n'est pas du photo-réalisme. Je pense qu'il y a de la place pour toutes les déclinaisons. Il y a des projets pour



tous les styles.

Auriez-vous envie de dessiner un projet très sombre ?

J'aimerais bien essayer. D'un point de vue artistique, c'est un moyen d'évoluer. Avec Teen Titans Go!, je faisais des dessins proches du dessin animé. Je devais partir de la charte graphique. J'avais accepté ce travail pour aider l'éditeur du titre, qui s'occupait aussi de Young Justice. C'était un ami. Et je suis resté jusqu'à la fin de la série ! (rires) J'ai beaucoup appris grâce à ce projet. Je devais avoir de la rigueur. Du coup, je pense qu'un projet plus sombre pourrait autant m'aider dans mon développement artistique.

Avez-vous envie de travailler en Europe ?

Pourquoi pas. J'ai été à Barcelone pour ma première convention européenne. Je me suis bien amusé. J'ai eu l'occasion de rencontrer des artistes européens.

Propos recueillis par Fabrice Sapolsky.
Mixe en forme : Pierre Bisson.

1980

LES COMICS RÉFLÈTENT SOUVENT LE CONTEXTE SOCIAL ET POLITIQUE DE LEUR ÉPOQUE. EST-CE VRAIMENT LE CAS ? COMIC BOOK REMONTE LE TEMPS ET FAIT LE LIEN ENTRE RÉALITÉ ET FICTION. UNE ANNÉE DE COMICS POUR UNE ANNÉE "EN URAL". COMPARATIF ET PERSPECTIVES...



Année Ba dans le monde : Élection de Ronald Reagan à la Maison Blanche - Assassinat de John Lennon - Début de la guerre Iran/Irak - J.O. à Moscou sur fond de tensions diplomatiques - Décès : Jean-Paul Sartre, Alfred Hitchcock, Tex Avery, Ian Curtis, Steve McQueen.

ILS ONT DÉBUTÉ CETTE ANNÉE-LÀ...

- Dazzler (Uncanny X-Men#130)
- Miss Hulk (She-Hulk#1)
- Kitty Pryde (Uncanny X-Men#133)
- Reine des New Mutants (Marvel Team-Up#100)
- Stormfire (New Teen Titans#1)
- BombStryke (New Teen Titans#10)



En 1980, Marvel s'affirme comme le patron. Cartes, DC publie toujours plus de comics, mais l'éditeur a le vent en poupe. Ses Nouveaux X-Men se vendent comme des petits pains et la paire Chris Claremont/John Byrne fait tourner la boutique avec la banane. Mais ça ne suffit pas à Jim Shooter, le très autoritaire Editeur en Chef qui souhaite également couvrir le segment de la BD pour adultes (avant Vertigo et Marvel Max) qui réussit si bien à Heavy Metal, la version US du Métal Hurlant français. Le projet Epic trouve son origine en 1979, sous le nom d'Odyssey. Depuis Star Wars, Marvel est à fond dans la science-fiction.

Conan est également un grand succès. Produire un magazine haut de gamme mêlant fantasy et SF semblait donc couler de source. Mais le titre Odyssey est déjà pris. Va donc pour Epic ! L'éditeur Archie Goodwin prend le dossier en main et fait jouer son réseau : Frazzetta, Corben, Jon J. Muth, Kent Williams, Barry Windsor Smith et bien d'autres acceptent le défi. Marvel veut frapper un grand coup et n'hésite pas non plus, pour marquer la différence avec ses autres publications, à retirer son logo de la couverture d'Epic. Au fil des mois, Epic se permettra quelques incursions super-héroïques, notamment avec une aventure de Galactus (par John Byrne). Ne passant pas par le Comic Code (l'organe d'autocensure de l'industrie des comics d'alors), Epic permet de placer des histoires moins lisses que dans le reste des publications Marvel, loignant du côté de la BD européenne. Et, cerise sur le gâteau pour les créateurs, Marvel offre pour la première fois un pourcentage sur la propriété intellectuelle des personnages. Une version timorée du creator-owned. Epic ne sera pas vraiment le succès escompté, mais beaucoup d'histoires publiées seront d'une qualité irréprochable. Marvel l'arrêtera au bout de 34 numéros.

Autre événement en 1980 : les X-Men ! À ce moment-là, Chris Claremont et John Byrne sont à leur apogée sur la série. Avec Uncanny X-Men#130-139, on voit apparaître successivement Dazzler, la reine Noire (avec le Club des Damnés) et Kitty Pryde. 1980 signe aussi l'arrêt de mort de Jean Grey dans la célèbre saga du Phénix Noir. Enfin, c'est cette année là que Claremont invente le personnage de Karma (dans Marvel Team-Up#100). La jeune mutante qui possède les corps est introduite dans une aventure réunissant Spider-Man et les Fantastic Four. Mais le scénariste a de grands projets pour elle. Il la réutilisera moins de deux ans plus tard comme membre fondatrice de son nouveau comic-book : les Nouveaux Mutants ! Comme quoi, rien ne se perd...



NEW TEEN TITANS#1
La réponse de DC aux X-Men est également un immense succès commercial et critique.

LES COMICS DE 1980, C'EST AUSSI...

- Le lancement de la série Moon Knight en novembre.
- Publication de l'adaptation en comic-book du film Star Trek : The Motion Picture par Marvel, qui, à l'époque, publie aussi Galactica et, bien sûr, Star Wars.
- En avril, Marvel relance Spider-Man en livre de poche, après le succès de Star Wars notamment dans ce format.
- Bien qu'il soit apparu en décembre 79, c'est bien en 1980 que Rom le Chevalier de l'espace prend son envol. Un succès incroyable pour un comic-book tiré d'un jouet quasi inconnu en occident.
- Captain America#250 : début de la saga "Cap President" par John Byrne et Roger Stern.
- Dans Wonder Woman#269 (juillet 80), la belle amazone démissionne et retourne sur l'île paradisiaque... Évidemment, ça n'a pas duré bien longtemps !

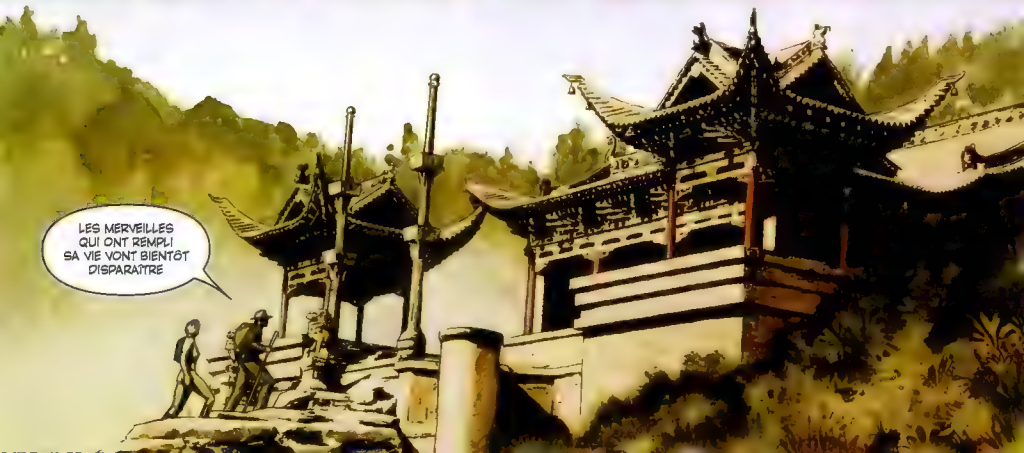
**SUR LES FLANCS DU
MONT YANGSTE**

VOTRE PÈRE ÉTAIT
UN GRAND HOMME,
MÂLE BLOODSTONE. IL EN
SAVAIT PLUS SUR NOTRE
CULTURE QUE LA PLUPART
DES LOCAUX.



ÇA LUI
AURAIT BRISÉ LE
CŒUR DE VOIR CE QUE LE
GOUVERNEMENT APPELLE
"PROGRÈS".

LES MERVEILLES
QUI ONT REMPLI
SA VIE VONT BIENTÔT
DISPARAITRE





POURQUOI,
CES STATUES SONT-
ELLES À L'INTÉRIEUR
DU TEMPLE ?



VOUS ÊTES TRÈS
OBSERVATRICE, ELSA. VOTRE
PÈRE SÉRAIT FIER.

CELS LIONS DE
FO ÉTAIENT PEUT-ÊTRE
DESTINÉS À PROTÉGER
LE MONDE EXTÉRIEUR DES
ESPRITS DU TEMPLE.



DITES À
VOTRE CLIENT
QUE JE N'AI PAS
ENCORE FINI DE GRIN
SUR CE QUE VOUS
ALLEZ VOIR.

**TONY STARK,
L'INVINCIBLE
IRON MAN**

DANS
VIVA LAS VEGAS



IL VA
L'ACHETER.

The image is a comic book cover for 'Iron Man: Viva Las Vegas'. It features a large, glowing neon sign of a woman's face, which is the Flamingo Las Vegas sign. In the foreground, the silhouettes of Tony Stark and Iron Man are visible. Tony is on the left, and Iron Man is on the right, holding his cane. A speech bubble from Tony says 'IL VA L'ACHETER.' (He's going to buy it.). The background is dark and atmospheric, with the neon sign being the primary light source.



PAR JON FAVREAU & ADI GRANOV

**FULL FX
STUDIO
MONTAGE**

**MOLLY
LAZER**
ASSISTANT EDITIONEUR

**TOM
BREVOORT**
EDITEUR

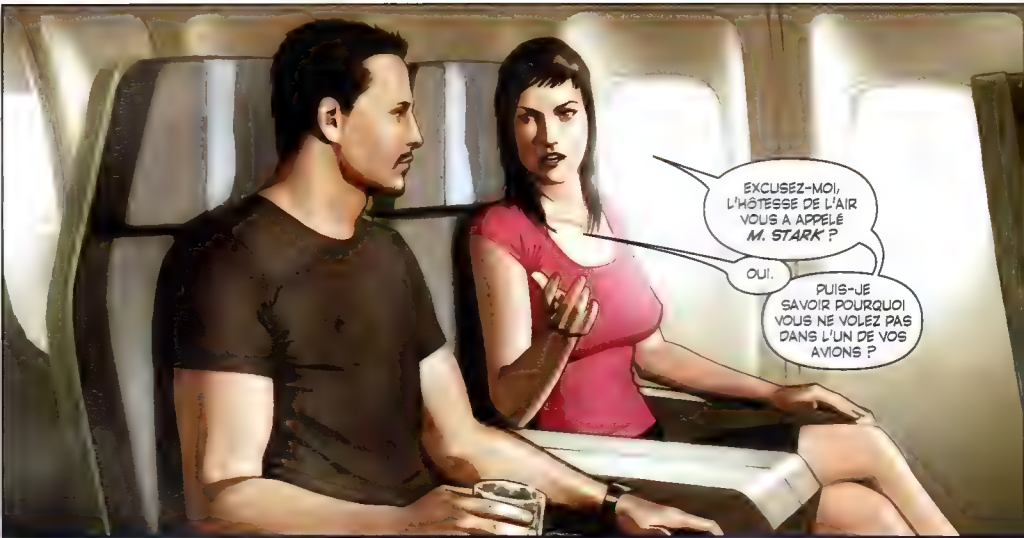
**JOE
QUEIADA**
EDITEUR EN CHEF

**DAN
BUCKLEY**
PUBLISHER

**QUELQUE PART AU-DESSUS
DE LA MÉDITERRANÉE**

VOICI
VOTRE WHISKY
ON THE ROCKS,
M. STARK.

MERCI.



EXCUSEZ-MOI,
L'HÔTESSE DE L'AIR
VOUS A APPELÉ
M. STARK ?

OUI.

PUIS-JE
SAVOIR POURQUOI
VOUS NE VOLEZ PAS
DANS L'UN DE VOS
AVIONS ?

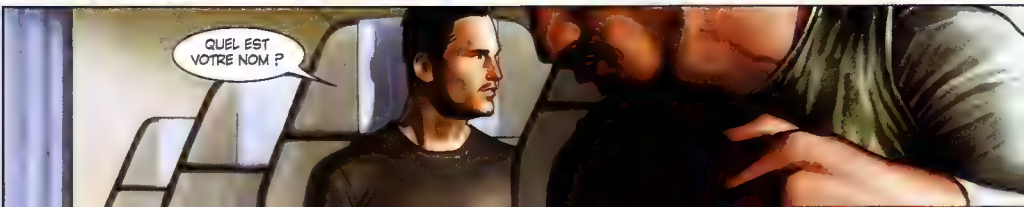
C'EST
L'UN DE MES
AVIONS.



JE VOULAIS
DIRE L'UN DE
VOS AVIONS
PRIVÉS.



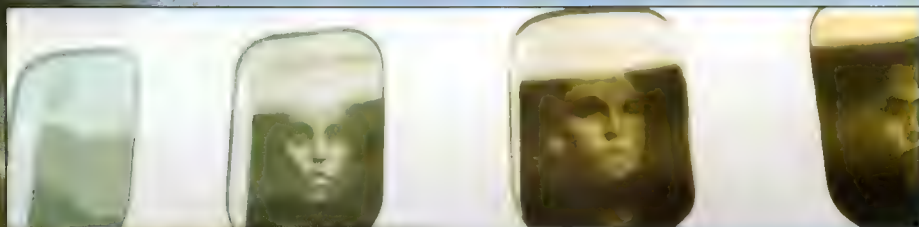
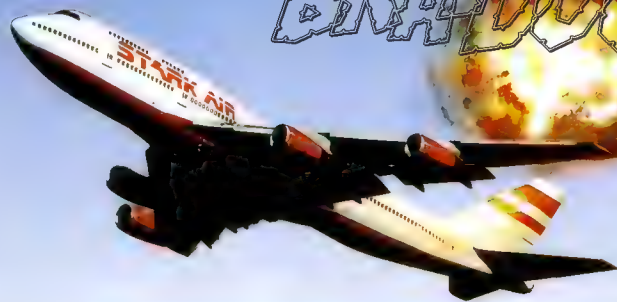
QUEL
EST
VOTRE NOM ?



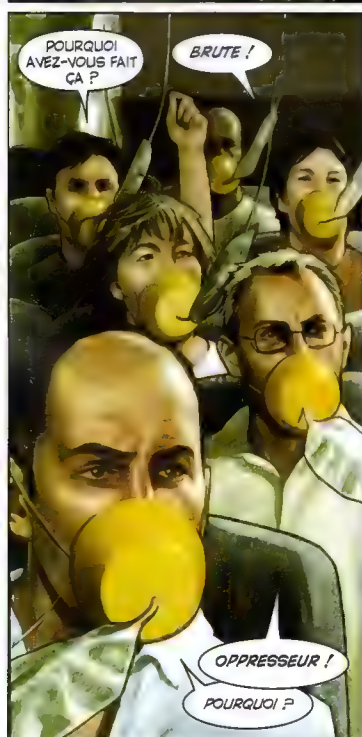


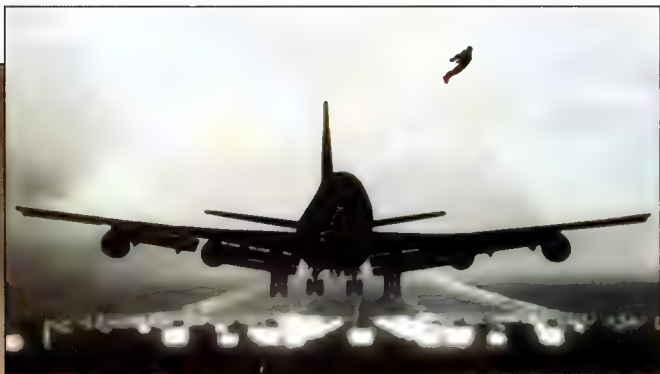


BRADDOO!!!



C'ÉTAIT PEU
JUDICIEUX.





J'AI BESOIN
DE VACANCES







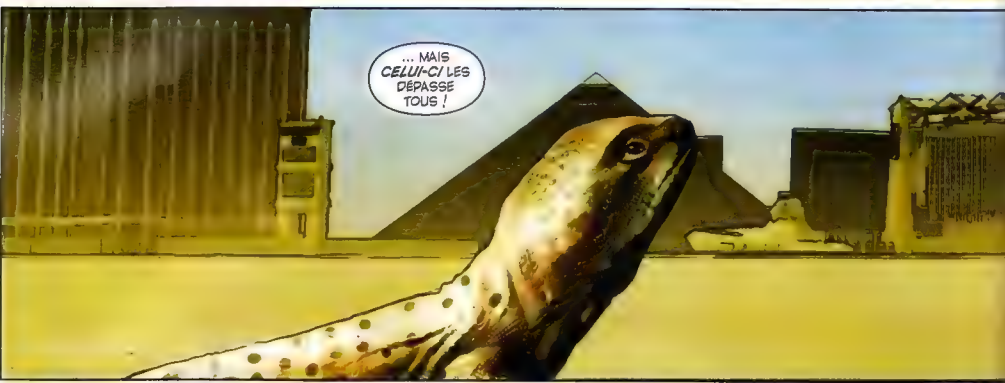
BON SANG,
REGARDE LA
TAILLE DE CE
TRUC.

金龍
Golden Dragon



A wide shot of a desert landscape under a clear blue sky. In the background, a large, dark pyramid stands prominently. To the left, there is a tall, dark, rectangular structure with vertical lines. To the right, there are some smaller, more complex structures. The ground is a flat, sandy desert.

J'AI VU PLEIN
DE TRUCS BIZARRES
DANS CETTE
VILLE...

A close-up of a snake's head, looking upwards. The snake has a light-colored body with dark spots. The background shows the same desert landscape with the pyramid and structures.

... MAIS
CEUX-CI LES
DÉPASSE
TOUS !

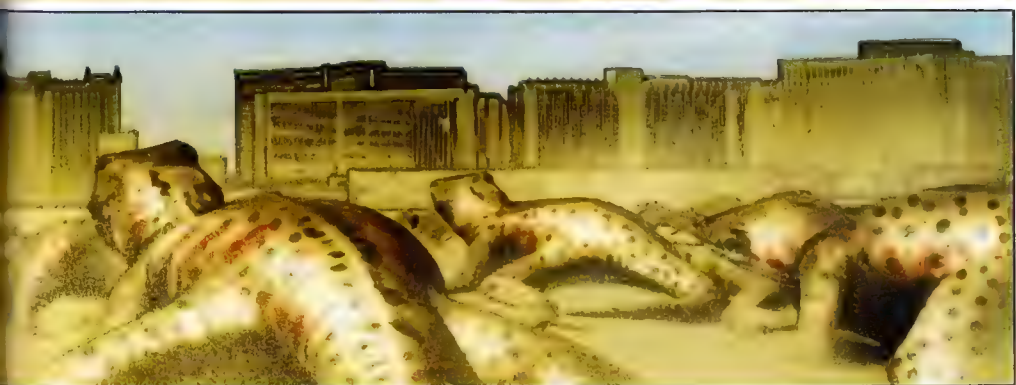
A wide shot of the desert landscape. In the foreground, several snakes are crawling on the sand. The background shows the pyramid and the structures.

TU SENS
LE VENT SE
LEVER ?

OUAIS.

A close-up of several snakes in the foreground, crawling on the sand. The background shows the same desert landscape with the pyramid and structures.

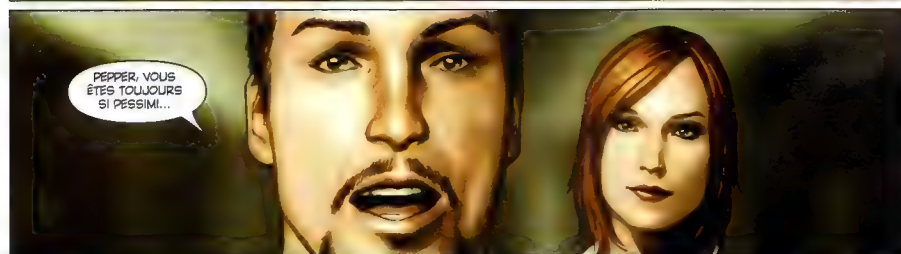
ALLONS
BOIRE UNE
BIÈRE.











LA VILLE EST SENS
DESSUS DESSOUS. TOUS LES
VOLS ONT ÉTÉ ANNULÉS ET TOUS
LES SERVICES PUBLICS SONT
EN ÉTAT D'ALERTE.

UNE VÉRITABLE
INVASION DE
REPTILES S'EST
ABATTUE SUR
LAS VEGAS.

BREAKING NEWS

5

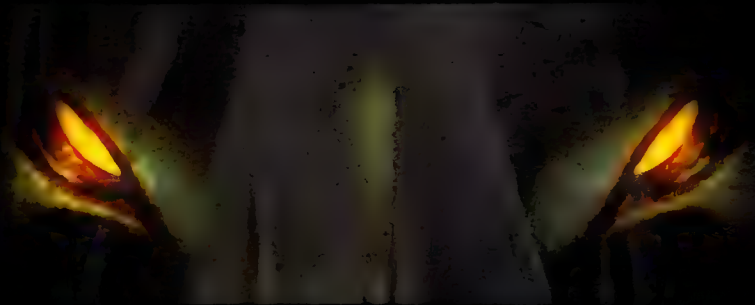
AUCUN BLESSÉ N'A
ÉTÉ SIGNALÉ. LE MAIRE
DEMANDE À TOUTE LA
POPULATION DE RESTER
CALME.

BREAKING NEWS

5

CET ÉVÉNEMENT
ÉTRANGE NE POUVAIT
PAS PLUS MAL TOMBER !
EN EFFET, LES HÔTELS
AFFICHENT TOUTS COMPLÈT
POUR L'OUVERTURE DU PLUS
GRAND ÉTABLISSEMENT
DE LA VILLE.

... LE CASINO
DU DRAGON
D'OR.



À SUIVRE...



LE GRAND PUBLIC FRANÇAIS EST ENCORE PEU FAMILIER DE CE JEUNE ARTISTE QUE DC COMICS CONSIDÈRE COMME UNE DE SES ÉTOILES MONTANTES. À VRAI DIRE, AVANT DE LE RENCONTRER, NOUS NE SAVIONS PAS GRAND CHOSE DE LUI AUTRE QUE LES QUELQUES COMICS QU'IL AVAIT DESSINÉS : UN OU DEUX BATMAN, UN ÉPISODE DE JUSTICE LEAGUE OU ENCORE RAGE OF THE RED LANTERNS (LE PRÉLUDE AU GRAND CROSS-OVER BLACHEST NIGHT). POURTANT, SHANNON DIT « SHANE » DAVIS EST PLUS QU'UN "FAISEUR" ET NOTRE RENCONTRE N'A PAS MANQUÉ D'INTÉRÊT... LOIN DE LÀ ! INTERVIEW AVEC UN ARTISTE SENSIBLE, APPLIQUÉ ET TALENTUEUX.

? EN-REPERES

- Robin
- Mystery in Space
- Superman/Batman
- Final Crisis : Reign of the Red Lanterns
- Blackest Night: Superman



RÉACTIONS EN SHANE

Les choses ont été assez rapides pour vous, en moins de 4 ans vous êtes passé de l'ombre à la lumière...

Vous savez, c'est intéressant, je suis flatté que vous me disiez ça. Mais, pour moi, ça n'a pas été une explosion. Je travaillais déjà chez DC depuis deux ans quand j'ai pu dessiner mon premier comic-book, mais là où on ne voit jamais personne, au département licences. J'étais dans l'équipe qui dessinait les chartes graphiques de Batman ou de ses ennemis. J'ai désigné des tas d'éléments, de véhicules ou d'objets, pour ces projets qui sont très utiles à tous les licenciés DC. C'était parfois frustrant, mais ça m'a servi pour mes pages de comics ensuite. J'ai eu le temps d'étudier le placement des objets, comment ils fonctionnent... J'ai beaucoup travaillé sur les capes notamment (rires). Très utile pour Batman ! Cela dit, je reste très modeste par rapport à ma petite notoriété.

Comment vous êtes-vous fait remarquer ? On sait que c'est difficile de percer quand on vient de l'extérieur, mais ça ne doit pas être plus facile quand on est à l'intérieur et qu'on a une étiquette, non ?

C'est vrai... Mais les rares éditeurs que je connaissais chez DC et même Marvel trouvaient que j'avais quelque chose apparemment, suffisamment pour me donner une chance. De là, ça s'est enchaîné assez vite. J'ai fait un Spider-Man Family pour Marvel puis DC s'en est rendu compte et comme je travaillais chez eux, ça a été plus rapide : ils m'ont donné le *Batman Annual* #25, puis *Mystery in Space* avec Jim Starlin.

Vous avez déjà dit dans d'autres interviews que vous étiez plutôt un "Marvel Kid" quand vous étiez plus jeune. On imagine que, d'une part, vous ne vous attendiez pas à ce que ce soit finalement DC qui vous offre les meilleures opportunités et, d'autre part, que vous avez dû vous mettre au parfum de qui est qui chez DC !

Oh oui ! J'ai dû faire pas mal de recherches. Je connaissais les Super Friends, la Legion... Mais cela n'a pas été si difficile. En les dessinant, je me suis dit : « Ok, comment est-ce que je voudrais les voir si je les voyais pour la première fois, si j'étais un gamin ? » Et même si ce ne sont pas les personnages Marvel que je dessine maintenant, je cherche à reproduire, sur mes planches, l'impression que m'ont fait les comics de mon enfance.

Votre style est pétri de nombreuses influences, comment l'avez-vous bati... consciemment ou inconsciemment ?

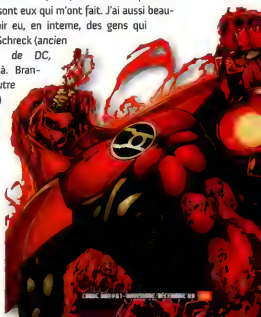
Quand j'étais gamin, je voulais « devenir Art Adams quand je serais grand ». J'avais l'un des posters des X-Men d'Art Adams accroché au dessus de mon lit. Je le regardais en permanence comme un but à atteindre. J'étais soufflé par le dynamisme

qu'il était capable d'insuffler aux personnages. Un peu plus tard, Joe Quesada a eu aussi un fort impact sur moi. J'adorais ses premiers trucs : *X-O Manowar*, *Ninjak* (des séries publiées par le défunt label Valiant, NDLR), surtout pour le storytelling. McFarlane aussi m'a toujours bluffé par son sens de la mise en scène. Ce que j'aimais chez ces types c'était le côté semi-réaliste de leur trait. On restait dans le comic-book, mais il y avait des éléments réalistes. C'est ce que j'aime. Je pense que c'est de ces artistes que j'ai pris le pli du design, ce sont tous de grands designers de personnages.

Maintenant que vous pouvez cotoyer ces gosses, est-ce que vous avez l'impression de faire partie d'une grande famille que sont les comics ou non ?

Toute l'industrie est une grande famille, c'est bizarre. À San Diego, j'ai participé à un panel dans lequel une

filie est arrivée déguisée en Red Lantern en tenant à offrir un animal en peluche réalisé par elle-même d'après le chat Nextar. Je suis descendu de l'estrade, j'ai pris le cadeau et je l'ai planté devant Dan Didio (Rires). J'adore mes fans. Ils sont incroyables... Ce sont eux qui m'ont fait. J'ai aussi beaucoup de chance d'avoir eu, en interne, des gens qui croyaient en moi. Bob Schreck (ancien responsable éditorial de DC, NDLR) est de ceux-là. Brandon Montclair (un autre éditeur de DC, NDLR) également. Ce gars est presque comme un frère pour moi. Beaucoup de gens me soutiennent en fait. Dan Didio également. Il me pousse à faire toujours mieux, même quand je n'y crois pas moi-même. Je suis entouré.





On vous a donné de fantastiques jouets pour vous amuser, à commencer par la Justice League et Superman/Batman. Comment avez-vous appréhendé ces défis.

Après tout, pour un jeune artiste, se retrouver sur les plus grosses séries de DC, c'est pas mal de pression...

Vous savez, ce n'était pas plus compliqué pour moi que de faire du design d'objets ou de déplacer des capes (Rires). Le plus difficile a été le design de l'armure Kryptonite. Je me suis demandé si Superman devait avoir le visage découvert ou pas pour se protéger de la Kryptonite. Il y a eu plein de versions. Et, finalement, j'ai tranché : oui, il fallait qu'il soit complètement recouvert. Comme c'était censé être une mission un peu casse-cou, du genre de celles de Batman, j'ai poussé les recherches graphiques sur Superman dans la direction de Batman. On peut le voir sur l'implantation de la cape sur le costume. Même dans la manière qu'a Superman de se mouvoir dans ces épisodes, j'ai essayé de le faire mimer les expressions de Batman.

Vous avez aussi dessiné beaucoup de couvertures pour DC, sur Countdown notamment. Laquelle s'est révélée la plus difficile à exécuter ?

Ça, c'est une question facile. C'était la couverture avec Mary Marvel qui sort une Zatanna de son chapeau. Je me rappelle que l'éditeur Mike Marts est venu me voir en me vendant l'idée de la couverture : Mary Marvel, Zatanna, le rocher de l'éternité (reparaître du sorcier Shazam !, NDLR), etc. Et je me dis... « Ok. De la baston et de la magie. Je n'ai pas envie de dessiner ça. » Puis, j'ai réfléchi, je me suis dit que je pouvais faire mieux et j'ai cherché l'idée la plus loufoque possible. Zatanna étant une magicienne qui fait sortir des lapins de son chapeau, je me suis dit : « Hey ! Et si c'était elle le lapin ? Qu'on mélangeait les réalités, qu'on faisait des collages entre différentes versions des personnages ? » Je me rappelle avoir beaucoup repensé à *MirrorMask* (de Gaiman et McKean) à ce moment-là. Et puis, j'ai simplifié le dessin au maximum pour porter l'accent sur la

magie et l'expression des personnages. Mary Marvel qui évoque l'ironie, Zatanna la surprise. En tout, il m'a fallu bien trois jours pour arriver au résultat que vous avez vu.

Trois jours bien investis ! (Rires)

Oui, on dirait bien qu'elle a eu beaucoup de succès (Rires).

Rage of the Red Lantern a aussi été un comic-book important pour vous et pour DC puisque c'est la rampe de lancement du grand crossover Blackest Night. Quelle est la pression sur ce type de projet ? Après tout, si vous échouez à intéresser le lecteur, tout votre crossover est à plat !

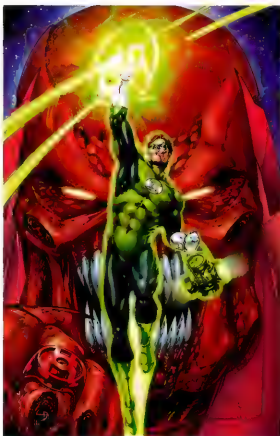
Mmm... J'avais plus de pression à l'idée de bosser avec Geoff et donc de ne pas le décevoir lui au départ, plutôt qu'autre chose. On a parlé longtemps du storytelling, de la manière de faire apparaître les Red Lanterns, de présenter la saga au lecteur de la meilleure façon possible. J'ai beaucoup appris de ces échanges. En prime, il m'a laissé apporter mes idées. Geoff est très ouvert. Il aime la collaboration. Et moi j'aime bosser avec lui. J'ai hâte qu'on remette ça. Je lui propose des choses : je voudrais faire *Aquaman* avec lui... On a des idées. Pour l'instant, aucun d'entre nous n'a le temps, mais peut-être un jour !

Vous avez aussi fait du design de jouets pour les collections de DC. Quels sont les défis spécifiques à ce genre de produits ?

En premier lieu, il faut vous assurer qu'ils peuvent bouger (Rires). Et tous leurs membres ! Designer des jouets ou des statues est quelque chose de facile pour moi vu que je viens précisément de là. J'ai toujours eu l'habitude de travailler avec des modèles en 3D avec des vues de face, de dos et de profil des personnages. Quand DC Direct est venu me voir, ils ne savaient pas non plus que j'avais commencé comme ça dans la maison. Mais ça a été assez facile en fin de compte d'adapter mes propres designs de comics à ces jouets et statues.

Est-ce que vous êtes du genre rapide dans votre travail ?

Je peux aller jusqu'à une page par jour mais mon rythme naturel, c'est plutôt une planche tous les deux jours. J'arrive à faire un épisode en six semaines. Heureusement pour moi, le planning chez DC est prévu suffisamment à l'avance pour que cela ne pénalise personne. Là, je suis en train de préparer un très gros projet pour DC qui sortira l'an prochain. J'ai déjà fait plus



Entre un membre de Superman/Batman et une aventure du Green Lantern, Danu Davis réalise de nombreuses couvertures, comme par exemple Freddy vs. Jason vs. Ash: The Nightmare Warriors ou Countdown.



d'une quarantaine de pages. Je ne peux pas encore en parler.

Et ça ne vous dérange pas d'être dans les conventions et de ne pas pouvoir dire à des fans qui n'ont pas lu un épisode de vous depuis un an ce sur quoi vous travaillez ?

Que voulez-vous, ce n'est pas mon choix, on ne me demande pas mon avis là-dessus. C'est vrai que c'est frustrant. Et DC est conscient de cela. Ils essaient de me donner un maximum de couvertures à faire en ce moment pour que le public ne m'oublie pas.

Vous avez aussi fait quelques couvertures de comics horribles pour Wildstorm. En dehors des super-héros, quels genre aimeriez-vous dessiner dans vos comics ?

Oh, il y en a plein. Beaucoup d'autres personnages que j'aimerais dessiner. Mais je n'en ai pas fini avec les super-héros. Je reviens à ce que je disais sur Art Adams, c'est vrai que j'adorerai dessiner Wolverine ou Colossus... Les classiques comme Spider-Man aussi.

Qu'avez-vous appris de Jim Starlin sur la série Mystery in Space ?

Jim a été mon collaborateur favori jusqu'ici dans le sens où il m'a regardé comme une star en devenir (Rires). Je l'ai idéalisé un peu, je dois dire. On s'est super bien entendus. Il m'a beaucoup appris en matière de storytelling par exemple. Le voir travailler sur les pages est une école en soi... Il a carrément révolutionné ma manière de composer mes pages à 6 cases ! Jim est une de mes idoles ! On a travaillé de manière très traditionnelle mais il m'a donné beaucoup d'orientations graphiques avec son scénario. Et je lui renvoyais des modélisations en 3D des vaisseaux pour être sûr que c'était ce qu'il voulait.

Ensuite, je les redessinais manuellement parce que je n'aime pas intégrer de la 3D dans les pages comme certains artistes. J'aime que les pages dégagent une certaine émotion, que le dessin ait de légères imperfections ou que des traits soient exagérés. C'est pour cela que j'ajoute systématiquement des traits dans les visages ou que j'accroche les ombres.

Beaucoup d'artistes mettent des choses plus personnelles dans leurs pages, parce que dessiner est une forme très personnelle d'expression. Est-ce que cela vous est arrivé ?

Je ne l'ai fait qu'une fois. Sur cette fameuse couverture de Superman/Batman avec l'armure anti-Kryptonite. J'avais un petit frère qui était malade. Il était un grand fan de l'armure anti-Kryptonite. Au départ, je n'étais pas sûr que Dan me permette de mettre Superman sous un casque. Mais mon frère m'a encouragé et aidé à peaufiner le design de l'armure. Il est mort depuis... (Shane s'interrompt, visiblement ému...). Cette couverture lui est dédiée.

Propos recueillis par Fabrice Sapobich.



Ci-dessus : La réédition de la JSA et de la JLA durant La Saga de l'Éclair.
En dessous : Batman Annual #25 où comment Jason Todd revient d'entre les morts.



Prêts pour la saison 2 ?

We're back!

COMICS CULTURE

LES NEWS FR ET US DES LEUR SORTIE

En Mag' sur Paris

14, BD MORLAND
75004 PARIS
01 42 71 35 38

HORAIRE :
MARDI AU SAMEDI 14H-18H
METRO : SULLY/MORLAND

sur internet
comicsculture.fr

TOUT LE CATALOGUE NEWS ET
OLD EN LIGNE

NEWSLETTER : RECEVEZ LA LISTE
DES NEWS CHAQUE SEMAINE

PAIEMENT SÉCURISÉ PayPal

MAGIC

CARTE BLANCHE À LA CASE

ALEKSI BRICLOT A TROIS AMOURS (AU MOINS) : LES JEUX VIDÉO, LES COMICS (MARVEL, SPAWN...) ET LES JEUX DE CARTES À COLLECTIONNER AVEC MAGIC THE GATHERING, LE JEU À L'ORIGINE DE CE SECTEUR BIEN PARTICULIER. SA DERNIÈRE GROSSE « MISSION » SUR MAGIC ? PARTICIPER À LA CRÉATION DES « ARPEUTEURS », DES PERSONNAGES SUPPOSÉS CONFÉRER AU JEU L'ARRIÈRE-PLAN DRAMATIQUE QUI LUI FAIT DÉFAUT DEPUIS TANT D'ANNÉES. DANS LA FOULÉE, WIZARDS OF THE COAST (L'ÉDITEUR DE MAGIC) DÉVELOPPE TOUTE UNE STRATÉGIE DE COMMUNICATION INCLUANT... DES WEBCOMICS ! CE QUI EST LOIN D'ÊTRE UN COUP D'ESSAI : AU CONTRAIRE, CE SERAIT PLUTÔT L'ABOUTISSEMENT D'UNE PRÉSENCE DISCRÈTE SUR LE SECTEUR DES COMICS DEPUIS BIENTÔT 15 ANS !



En-dessous, *Black Lotus* : l'arcaniste, une nouvelle carte Magic signée Neil Gaiman !

Nous sommes en 1993, et un dénommé Richard Garfield, professeur de mathématiques, s'apprête à ouvrir une nouvelle porte dans le secteur du jeu. Comme toutes les grandes inventions, le jeu de cartes à collectionner est quasiment un dommage collatéral. En effet, au cours de ses études universitaires, Garfield a conçu quelques jeux pour lui et ses amis. Huit ans plus tard, il se décide à franchir le pas et cherche un éditeur pour « Robo Rally », un jeu de plateau qu'il affectionne particulièrement. C'est ainsi qu'il rencontre Peter Adkison, de Wizards of the Coast. Ce dernier est assez paillard, quant à Robo Rally (qu'il publiera, de fait, en 1994) mais c'est surtout un autre jeu qui retient son attention : **Magic the Gathering**, autre création étudiante du sieu Garfield. « MTG », à cette époque, c'est un set d'environ 300 cartes permettant aux joueurs de monter des paquets selon des règles de construction prédéfinies, afin de s'affronter, à deux ou plus. Mais c'est surtout une mécanique, transposable à l'infini ! Cinq couleurs, correspondant à autant de types de terrains différents. Les terrains, une fois posés en jeu, produisent du « mana » qui servira à jouer des

sorts ou des créatures, jusqu'à descendre à zéro les 20 points de vie de l'adversaire. Simple, en un sens, mais tellement ouvert que 26 ans plus tard, près de 12 000 cartes ont été produites (sans compter les multiples rééditions), le jeu est édité en 10 langues, et fédère une dizaine de millions de joueurs à travers une cinquantaine de pays, au fil des tournois payés et organisés par Wizards of the Coast. En effet, depuis 1996, plus de 30 millions de dollars ont été distribués dans les « Grand Prix » et autres « Pro Tours ». Une paille, si l'on compare ça au premier tournoi de poker venu, mais, à l'époque, ce dernier est loin de jouir de sa popularité actuelle. Et surtout, le fait de bénéficier d'un circuit professionnel pour ce genre de jeu est totalement inédit. Le buzz ne tarde donc pas à prendre. Internet aidant, le phénomène prend encore plus d'ampleur, relayé par le marché de la revente. Car certaines cartes, datant du set original, et rarement rééditées depuis, peuvent atteindre un prix dépassant les 300 000 € ! Le jeu est donc joliment qu'installé mais, en un sens, il souffre aujourd'hui du fait d'avoir été le premier, et, surtout, de l'évolution actuelle du secteur de l'entertainment...

DE L'IMPORTANCE DU DÉCOR !

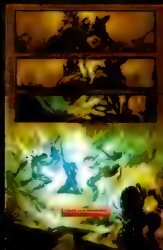
Richard Garfield est, à la base un joueur de jeux de rôles. Donc,



Les webcomics de Magic sont donc une réalité. Même si l'on pourra regretter un héritage en français, même si la qualité graphique des dits comics, ils ont le mérite d'offrir des pages aux non-anglophones. Florent...



WIZARDS OF THE COAST



WIZARDS OF THE COAST



WIZARDS OF THE COAST



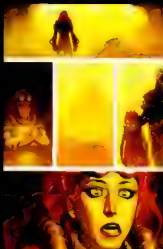
WIZARDS OF THE COAST



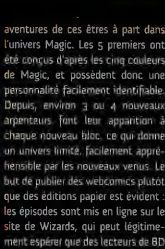
WIZARDS OF THE COAST



WIZARDS OF THE COAST



WIZARDS OF THE COAST



WIZARDS OF THE COAST

revenir au concept des arpeunteurs, mais en le modifiant lourdement : « Les anciens arpeunteurs étaient essentiellement des dieux et ne se prêtaient pas bien à des récits auxquels les gens pouvaient facilement s'identifier », analyse après coup Mark Rosewater. Les nouveaux arpeunteurs seront donc des personnages moins puissants, plus humains. Mais, surtout, pour la première fois, cette volonté de caractérisation va trouver un écho direct dans le jeu, puisque les arpeunteurs deviennent un type de carte à part entière, totalement inédit (et c'est la première fois que cela arrive depuis la création du jeu, en 1993). Matt Cavotta, l'ancien directeur artistique à l'origine de ces nouvelles cartes résume bien son ambition du moment : « Je pense que cela permettra une plus grande connexion entre les joueurs de Magic et l'ambiance du jeu. Dans le passé, seuls les fans les plus hardcore savaient quels noms sur les cartes faisaient référence à des arpeunteurs, et lesquels désignaient des types sans importance. » Cette fois, impossible de se tromper : les cartes n'ont pas le même look (les illustrations d'Aleksi Briclot, concepteur des 5 premiers arpeunteurs sont utilisées sur toute la hauteur de la carte, et débordent légèrement du cadre) ni le même mode de fonctionnement, en termes de jeu.

Les arpeunteurs sont donc les nouveaux porte-drapeaux de Magic. Logiquement, on les retrouve au cœur d'un nouveau jeu vidéo, *Duel of the Planeswalkers*, sur Xbox 360. Et, sur le site officiel, ils sont dorénavant présents sous la forme d'un webcomic hebdomadaire. Doug Beyer et Jenna Helland y scénarisent les

dernière des histoires, et donc au jeu. Car, artistiquement, Wizards a mis le paquet ! À la différence des précédentes tentatives, cette fois, la chose est gérée en interne, par Jeremy Jarvis, le directeur artistique. Il aura donc au toute latitude pour piocher dans son vivier d'artistes et assurer une cohérence avec le style des cartes — mettant même Aleksi Briclot à contribution pour un segment de 6 pages. Ainsi, on retrouve nombre d'illustrateurs appréciés des fans (Christopher Moeller, Greg Staples, Alex Horley-Orlandi, etc.) De fait, même si les différents chapitres sont divisés en courts segments, il se dégage une certaine unité de l'ensemble, dans un style « peint » oscillant entre Ben Templesmith et une approche à la Alex Ross. Un véritable effort pour se rapprocher de la qualité des comics actuels, à la différence de la production des années 90, qui comptait essentiellement sur la popularité de la licence pour vendre. Ici, il n'est même plus question de vendre mais les fans de comics apprécieront de voir des artistes comme Trevor Hairsine ou Mark Texeira à l'œuvre au sein de cet univers fantasy, ce qui ne peut qu'augurer de davantage de ponts entre les deux médiums. Quant à une éventuelle édition papier, rien n'a été confirmé mais il est évident qu'un matériel d'une telle qualité a de quoi tenter plus d'un éditeur. En attendant ce jour, n'hésitez pas à aller découvrir le fruit de 15 ans de réflexion marketing et de tâtonnements sur le secteur des comics à l'adresse suivante : <http://www.wizards.com/magic/Multiverse/planeswalkers.aspx?x=mtg/multiverse/webcomics/main> ! En n'oubliant pas de revenir souvent !

Antoine Mouton

**MIX
AND
PAINT**

PART 1

LIVE ART 13 NOVEMBRE
2009

LA CONDITION PUBLIQUE
www.laconditionpublique.com

$$\begin{array}{c} 20H \\ 1H \end{array}$$

CONCERT

DJ SCW'(PR)
DJ HUGHES
DJ STAMIT
DJ P.B.OY

DEDICACES. EXPOS

14 NOVEMBRE
2009

PART 2

10H-20H

In partenariat avec Akuma, Weo, Kuaf-fu-fighting.fr,
Waeom, Cfsi.com, 3DVF.com, Arts C

Avec: Jim Mahfood, Mike Huddleston, Alan Martin, Rufus Dayglo,
3Megabit, la communauté 3DVF & CFSC, Ron, XA, Ancestral Z,
Hfamak, Sephy, Yuck, chioz, Daanyboy, Cozar, Meda...

<http://www.kung-fu-fighting.fr/blog/>

5,00 €



POUR INTERVIEWER RICH REMENDER, IL VAUT MIEUX ÊTRE PRÉPARÉ. IL EN A UN PEU MARRE DES INTERVIEWS PROMO POUR SES SÉRIES MARVEL ET NE S'EN CACHE PAS. IL NE SE CACHE D'AILLEURS PAS DE GRAND CHOSE ET C'EST TANT MIEUX ! HEUREUSEMENT, NOUS AVIONS PRÉVU LE COUP ET NOUS AVONS PU, AVEC LUI, PASSER EN REVUE SA FOISSONNANTE CARRIÈRE. VOUS NE LE CONNAISSIEZ PAS OU PAS ENCORE REMARQUÉ ? IL EST TEMPS ! RICH REMENDER A UNE GRANDE GUEULE ET UNE IMAGINATION DÉBOR- DANTE, LE PÉDIGRÉE PAR- FAIT POUR LES COMICS !

? **LES RÉPONSES**

- Fear Agent
- Strange Girl
- Sea of Red
- The End League
- Punisher War Journal/Punisher
- Doctor Voodoo
- The Last Days of American Crime



Y'EN AURA POUR TOUT LE MONDE !





Bon, commençons par un de vos premiers boulots dans les comics... Captain Dingleberry ("Captain Caca"), qui a fait les beaux jours de notre rubrique "héros oublié" en son temps. Vous au moins, vous pouvez assumer le fait d'avoir commencé dans ce milieu en faisant de la "merde". Ce délire scato était une stratégie étudiée pour vous faire remarquer ?

(rires) J'ai imaginé Captain Dingleberry avec une bande de potes avec qui je travaillais au studio Fox. Nous bossions à l'époque comme animateurs sur le dessin animé Anastasia. On s'ennuyait tellement à longueur de journées à faire des animaux gentils, des petites filles modèles et des trucs dégoulinants de bons sentiments qu'on s'est mis à imaginer les trucs les plus ridicules possibles pendant nos pauses déjeuner. Si vous ne connaissez pas cette raison-là, vous pouvez imaginer qu'on a essayé de se moquer du monde avec Captain Dingleberry. Mais c'était très consciemment crétin. On a vraiment été scato et juvéniles mais c'était bien le but, nous défouler tout en nous faisant plaisir. On a fait peindre les couvertures par les coloristes de Fox et tout ça. C'est avant tout une aventure humaine qui nous a aussi permis d'apprendre l'auto-publication. Nous avons littéralement appris à faire des comics avec Dingleberry. En sept numéros, dont 5 tous seuls, nous nous sommes frottés aux vrais problèmes de cette industrie. Une telle expérience est inestimable. Et j'ai tellement adoré que je l'ai ensuite appliqué à tous mes comics en creator-owned.

Parlons-en donc de ces creator-owned... Sorrow (sur des gens qui sont possédés par des esprits), Sea of Red (sur des pirates zombies), Crawl Space: XXXombies #1 (sur les morts-vivants), Night Mary (sur une fille qui voyage dans les rêves)...

Oui, j'en ai bien écrit une douzaine en dix ans. Ça fait pas mal.

En France, les lecteurs connaissent surtout votre série Fear Agent, qui a été traduite ici. Souvent les héros de science-fiction sont plutôt clean, dans la lignée du Captain Kirk. Comment vous est venue cette idée d'anti-héros complètement destroy et alcoolique ?

Ha ! C'est drôle que vous parliez de Kirk, parce que c'est précisément le personnage qui a été à l'origine de mes discussions avec Tony Moore et abouti à Fear Agent en 2004. On parlait de science-fiction et de comment les concepts brillants du passé étaient morts à l'époque. Il n'y avait plus rien ! La SF était morte. Et on parlait des vieux trucs fun d'EC Comics, de Jack Davis ou de Wally Wood. Puis évidemment, du Star Trek des années 60 dans lequel Kirk répondait aux questions avec ses poings et embrassait des filles toutes bleues ! C'était de la grande aventure, comme celle qui a rendu Indiana Jones fun. Mais pour Fear Agent, on voulait aller plus loin, faire de ce type une « bles-

sure vivante ». Un mec ravagé par la vie. Voilà encore un exemple de projet qui se matérialise pendant une discussion entre deux copains et qui devient une série régulière, originale, un truc qui n'avait jamais été fait. Et je crois que c'est le sens des séries en creator-owned. Elles doivent être innovantes et proposer quelque chose qui n'existe pas sur le marché. C'est ce qu'on a fait. Sans pression, sans une personne qui nous l'interdise, c'est de la création pure.

C'est amusant que vous ne parliez que des influences comics façon Wally Wood. Je vous aurais imaginé comparer votre série à un Mike Hammer de l'espace ?

Bien sûr ! Il y a aussi beaucoup d'influences noir et pulp dans mon travail en général et dans Fear Agent en particulier. J'aime le mélange des genres de toute façon. Hey ! Nous sommes dans les comics, on peut faire ce qu'on veut et sans contraintes budgétaires.



Le mélange des genres, ça vous caractérise bien, on est d'accord. Vous vous êtes d'ailleurs mis en tête d'énumérer tous les genres ou sous-genres possibles dans le fantastique/sci-fi/horror ?

Ouais ! Et j'ai même presque réussi (rires). Je travaille actuellement à mon propre comic-book de genre polar/Noir, Last Days of American Crime, avec Greg Tocchini qui sort chez Radical. Ils m'ont dit : « écoute, fais ce que tu sais faire de mieux ». Et ils ont ouvert la porte, me donnant tous les moyens dont j'avais besoin. Je travaille dessus depuis bientôt deux ans. On est parti d'un scénario de film que j'avais écrit. Il a donc fallu le reconstruire pour les comics. Puis Greg est arrivé et il a passé 3-4 jours pour chaque planche, ce qui est beaucoup (pour les comics américains). C'est très européen de mon point de vue. C'est de loin le boulot

le plus qualitatif que j'ai jamais produit. Imaginez ça... Une telle qualité graphique, sur 48 pages pour 5 dollars, c'est du jamais vu. Je suis immensément fier de ce projet. Tout ça pour vous dire que maintenant que j'ai fait mon polar, je crois que j'ai couvert tous les genres.

Ça a l'air cool... Mais maintenant que vous avez atteint votre objectif, quel défi vous reste-t-il ?

Je crois que je n'arrêterai jamais de disséquer les personnages et de toujours donner au lecteur l'envie de lire ce que j'écris, quel qu'en soit le genre. Voilà le défi.

Vous faites beaucoup de creator-owned en format court, des mini-séries, ou des maxi-séries. Vous ne seriez pas tenté par une série illimitée, à l'instar de Walking Dead de votre camarade Kirkman ?

Je crois que la plupart des idées sont limitées dans le temps. Les personnages aussi. Si vous prenez ce que fait Ricky Gervais dans la série The Office... À force d'étirer la même idée, vous finissez par aller dans le mur, perdez l'intégrité de votre sujet. Pour Strange



Girl, on a fait tout de même 4 recueils chez Image. Il y en a 3 pour *Sea of Red* et *Fear Agent* n'est pas fini, mais je pense qu'on ira jusqu'au 7^e volume avant qu'on finisse l'histoire et qu'on fasse une pause pendant quelques temps. *Fear Agent* est tellement important pour moi qu'il faut que CHACUN de ces albums vaille le coup que les gens dépensent pour l'acheter. Il ne faut pas qu'il y ait d'épisode bouche-trot. Chaque page compte et il faut que les lecteurs aient envie de dire à leur pote de courir acheter la série. Je ne veux pas étirer la série au-delà de sa trame initiale, continuer pour de mauvaises raisons.

Cela veut dire que quand vous lancez dans un projet, vous connaissez déjà la fin ? Vaire que quand vous sentez que vous n'avez plus rien à dire, vous pouvez terminer prématurément une série ?

Dans le cas de *Fear Agent* et *Strange Girl*, j'ai écrit une trame pour toute la série avant même de commencer. On a arrêté *Strange Girl* au numéro 20. À l'arrivée, il y avait bien une histoire en 3 actes avec la fin telle qu'imaginée dès le démarrage de la série. C'est l'histoire, telle que j'avais envie de la raconter. Continuer aurait été étrange. Pour *Fear Agent*, cela va me prendre 33 épisodes pour arriver à la conclusion que je désirais. Et à la fin, on fera une pause. Quoique... Je ne suis pas sûr d'y revenir parce que le dernier épisode est vraiment la conclusion que je voulais. Tout menait à ce final. Si une autre idée me vient, que je sens qu'on peut la rattacher à la première histoire, alors il y aura de nouveaux épisodes. Mais sinon, je ne vais pas me forcer parce que ça marche.

Mais vous ne vous laissez jamais la possibilité de changer d'avis ? Vous voulez impérativement suivre votre plan ? Vous êtes le scénariste, vous pouvez faire ce qu'il vous chante !

Bien sûr ! Mais j'aime ce que j'ai imaginé. Pourquoi changer ? (rires). J'aime l'idée que la fin existe. Je trouve qu'il y a des problèmes inhérents aux séries régulières qui se poursuivent indéfiniment. Premièrement, comment allez-vous garder une certaine fraîcheur à vos personnages ? C'est difficile. En même temps, amener une série en creator-owned à 20 ou 30 numéros c'est déjà pas mal en termes de longévité. Pour *The End League*, on a été jusqu'au numéro 9 et je reconnais que c'est la fin. J'aurais pu continuer un peu, mais j'ai préféré avoir un numéro double final plutôt que d'en faire plus.

En parlant de *The End League* que vous avez lancé chez Image Comics en 2008... C'est donc une courte série dessinée par Matt Broome qui raconte les aventures de la dernière équipe de super-héros dans un monde où les super-vilains ont pris le pouvoir. Aujourd'hui quand vous lisez des séries liées à *Dark Reign*, vous n'avez pas comme un sentiment de déjà-vu ?

(Rires) C'est le « zeitgeist ». Les idées sont dans l'air... Tout le monde semble avoir les mêmes idées au même moment. J'ai eu cette idée il y a 3 ou 4 ans. *Old Man Logan* (*Wolverine* #166-170, NDLR) de Mark Millar est aussi assez proche de ma série, mais les deux ont été annoncés quasi en même temps et donc il n'y a pas de possibilité de copie. Pour *Doctor Voodoo*, par exemple, j'ai écrit une histoire en 2006 qui fait écho à la situation dans laquelle se trouve le personnage aujourd'hui et qui justifie le lancement de sa série. Brian Bendis n'avait jamais entendu parler de cette histoire, ni ne l'avait lue. C'est une coïncidence. Nous sommes immergés dans cette culture comics et nous allons, en tant que scénariste, développer parfois les mêmes théories au même moment. L'important, dans le cas de *Voodoo* est que Brian et moi ayons tous deux le sentiment que ce personnage méritait une place plus importante dans l'univers Marvel. Et c'est la même chose pour le fait que les super-vilains l'emportent. Marvel l'a fait, DC l'a fait, j'ai fait. Après comment c'est fait, voilà la différence.

Vous êtes passé quelques mois chez DC et en particulier sur la série *All-New Atom*. Que pensez-vous des essais de DC pour imposer des nouveaux héros ethniques tel que le *novel Atom* (ou *Blue Beetle*, ou les *Great Ten*). On dirait que le public est loin d'être toujours au rendez-vous ?

Mmm... Je pense que vous devez aller lentement. Vous ne pouvez pas lancer 20 nouvelles séries avec 20 nouveaux héros inconnus. Je crois qu'il faut utiliser la méthode que *Brubaker* et *Fraction* ont utilisée pour *Iron Fist* récemment.

***Iron Fist* n'était pas un nouveau personnage !**

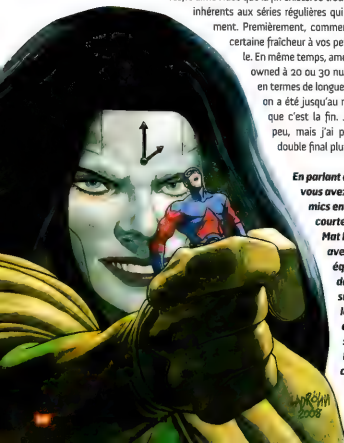
C'est vrai, mais *Atom* et *Blue Beetle* non plus... Je citais cela comme un exemple pour réintéresser les lecteurs. Avec *Iron Fist*, Marvel a utilisé des talents incroyables et les a laissés réaliser un comic-book de qualité en toute liberté. Je préfère la manière qu'a Marvel de gérer ces choses. Chez DC, c'est une autre histoire... Avec *Doctor Voodoo*, c'est aussi un obstacle de mettre sur le devant de la scène un personnage qui n'est pas blanc. Avec *Atom*, qui est asiatique, ce devait être le cas aussi, mais ça n'a pas marché. Ce n'est pas du racisme, mais c'est un fait. *Voodoo* pourrait échouer parce que le personnage est noir. C'est regrettable... Essayer de faire des choses qui sont plus représentatives de la société est devenu risqué dans les comics. Notre média n'est plus le fer de lance des révolutions culturelles comme par le passé. J'aimerais que cela change. Et pour que cela change, il faudrait que le marché et les revendeurs changent d'attitude.

En même temps, on pourrait dire la même chose à propos des personnages féminins... Combien de comics sont centrés autour d'un personnage féminin fort ? Assez peu...

Tout à fait. Même dans le creator-owned, *Fear Agent* s'est mieux vendu que *Strange Girl*. Et je crois qu'on peut hélas généraliser : les comics mettant en scène des personnages masculins vendent toujours plus. Un super-héros dans l'apocalypse ou un homme de l'espace bourré vendent plus qu'une fille. Je vais même vous dire, toutes mes séries dans lesquelles les filles ont le rôle principal, et j'en ai quand même écrit six ou sept sont considérées comme les moins bonnes de ma carrière ! Un comble. Il y a quelques exceptions...

Comme *Witchblade* ?

Ah... Non, mais *Witchblade* a été lancé quand *Top Cow* était à son top. Mais est-ce que *Witchblade* fait avancer la cause des personnages féminins dans les comics ? Absolument pas ! Ses



seins pointent en permanence, elle n'est qu'un vagin entouré d'une armure... C'est juvénile et dégradant pour l'image de la femme. On pourrait la résumer à une porn-star couverte de merde verdâtre montrant ses seins à qui veut bien !

Vous ne mâchez pas vos mots !

C'est parce que je pense que les femmes méritent de meilleurs personnages principaux ! Les personnages féminins de mes séries sont intelligents, fines, elles sont comme les filles de la vraie vie, celles que je connais. Elles sont humaines. Ne me parlez pas de Witchblade, je m'en fous... Ça ne m'intéresse pas. Je ne crois pas que ça aide les femmes. C'est du matériel masturbatoire pour ados !

Vous avez aussi écrit deux épisodes de Booster Gold. Est-ce qu'en définitive (avec son côté irresponsable et impulsif) Booster Gold n'est pas le personnage qui s'approche le plus du Fear Agent ?

Mmm...Mmmmm... Je crois que Booster est le genre de personnage qui est plus léger que celui de Fear Agent. Oui, il y a des points communs : le voyage dans le temps, les éléments de science-fiction. Mais ils sont opposés dans leur caractère.

Vous avez également scénarisé quelques épisodes du Classic Battlestar Galactica de Dynamite. Simple boulot de commande ou vous étiez fan de la série TV d'origine ?

(rires) Oh, je ne sais pas. Que voulez-vous ? Vous essayez de donner le meilleur de vous pour chaque job. Je reconnais que quand j'ai fait ça, j'avais beaucoup de choses en même temps, donc je n'étais pas à mon top niveau sur cette série. Je disais oui à tout. Forcément, certains projets en ont pâti.

Sauf erreur, l'un de vos premiers passages chez Marvel a été pour le numéro spécial Avengers: The Ultron Imperative, dans lequel vous étiez l'un des encruteurs. Beaucoup de gens ont oublié qu'avant d'être un scénariste vous avez travaillé dans l'animation et l'illustration. Pourquoi vous être concentré sur l'écriture ?

En fait, je viens du dessin. J'ai fait de nombreux graphic-novels avant même d'être reconnu pour mes scénarii. J'étais dans un studio avec mon ami Kieron Dwyer. On faisait des webcomics pour Yahoo à l'époque, vers 98. Ça n'a pas duré longtemps et on s'est fait virer. Kieron s'était vu offrir les Vengeurs. Il m'a donc fait embaucher comme encreur pour quelques épisodes. Mais je ne suis pas sûr que c'était une bonne idée. C'était le premier travail pour un éditeur « grand public » que je réalisais. Vous savez que l'encrage a une image déplorable. Beaucoup pensent que ça ne sert à rien. La catégorie n'existe même plus aux Eisner Awards ! Si vous regardez l'encrage moderne : où sont les « badass » ? Je suis sûr qu'il y en a, mais ils sont en retrait parce qu'il n'ont plus de respect dans cette industrie. Le problème c'est qu'après avoir encré les Vengeurs pendant un an et que je me suis baladé chez les éditeurs de Marvel avec mes scénarii, ils ne savaient pas quoi en faire ! J'étais un jour chez DC pour pitcher un projet avec Kieron. L'éditeur qu'on était venu voir s'est tourné vers lui et a dit : « est-ce que ton encreur essaie de me pitcher une histoire ? » C'était ridicule...

C'est rigolo, parce que les mentalités ont changé... 10 ans plus tard l'un de leurs encruteurs, Keith Champagne, a écrit des épisodes de la JSA !

Oh oui, c'est vrai... Ce que je voulais dire c'est qu'il y a tout un



pan d'éditeurs qui pensent que parce qu'on est un encreur ou un dessinateur on ne sait pas écrire. Et j'ai dessiné près de 2 000 pages de comics dans ma vie ! Enfermez-moi dans une pièce pendant 30 jours et je peux sortir en vous présentant un comic-book complet : écrit, dessiné, encré et colorisé ! Je voulais dire ça à cet éditeur parce que tout ce qu'il savait faire, c'était de me dire ce que j'avais à faire. Il y a des gens qui ont toujours une bonne excuse pour vous sacquer...

En même temps, vous ne découvrez pas qu'il y a dans l'édition des tas d'éditeurs qui ne savent ni écrire ni dessiner...

Effectivement, mais vous pouvez avoir aussi de la chance et tomber sur des bons éditeurs qui savent de quoi ils parlent : ils savent écrire, ils vous font des remarques constructives et là... Vous êtes au paradis. Vous avez l'impression de progresser et d'apprendre d'eux. C'est comme aller à l'école en mieux ! Un gars comme Axel Alonso chez Marvel est comme ça. Un bon éditeur peut avoir un impact énorme sur votre boulot. En 2003, j'en étais arrivé à un tel point de frustration que j'ai décidé d'arrêter de pitcher aux grosses compagnies. J'ai dit « stop ! ». Je faisais des story-boards pour Electronic Arts, je dessinais « Man with a Screaming brain » chez Dark Horse et j'avais toutes mes séries en creator-owned, pourquoi me fatiguer avec les big two ?

Joe Quesada dit d'ailleurs souvent que si vous voulez percer dans le business, vous devez produire vos propres trucs, être publié ailleurs et vous faire remarquer ensuite...

Exactement. Et puis, il faut aussi se mettre à la place des éditeurs. Ils ont des familles, ils travaillent beaucoup. Ils vont chaque jour au bureau, ils sont responsables d'une demi douzaine de séries et doivent gérer des artistes et des scénaristes en retard. Ce n'est pas évident. Et quand ils montent un nouveau projet, ils ne vont pas aller chercher des gens qu'ils ne connaissent pas. Ils vont prendre des personnes de confiance. C'est quelque chose que Matt Fraction s'est employé à me mettre dans le crâne. J'avais fait quelque chose comme 23 graphic-novels dans ma vie et j'étais très remonté contre les éditeurs [de Marvel et DC] et il m'a dit : « combien de tes graphic-novels leur as-tu envoyé ? Connaissent-ils simplement ton travail ? » J'ai dit que je n'envoyais rien. Il m'a recommandé de le faire. Parce que ces éditeurs reçoivent des projets toute la journée. Ils ne liront pas votre script en dehors du boulot. C'est de la torture pour eux... Mais en rentrant chez eux, dans le train, peut-être qu'il prendront votre graphic-novel, parce que ce n'est pas du boulot, qu'ils l'aimeront et qu'éventuellement ils feront appel à vous. Voilà votre ticket d'entrée ! J'ai été très chanceux pour ça d'avoir beaucoup d'amis artistes qui croyaient suffisamment en moi pour dessiner mes scripts pour presque rien. Les gens me demandent comment je





convainc des artistes. Je dis mais « Hey ! Je suis un artiste ! ». Et je leur donne un pourcentage sur mes séries. Ça me paraît normal. Même quand je leur donne un prix à la page au dessus du lot. Même quand les artistes succèdent à d'autres sur des séries qu'ils n'ont pas créées. Et ce n'est pas seulement être altruiste. Je veux qu'ils soient intéressés, excités pour les projets.

Est-ce que considérant votre carrière de scénariste, vous diriez que votre période artiste est derrière vous ?

Pas nécessairement. J'ai dessiné un t-shirt pour un groupe de rock récemment, 3 Inches of Blood. J'aime toujours dessiner. Vers 2006, j'ai dû faire un choix. On me demandait constamment comme scénariste, pas comme dessinateur. Il a fallu choisir.

Parlons un peu de votre contrat Marvel. Ces jours-ci on vous retrouve sur la série Punisher. Pourquoi cette série plutôt qu'un autre titre ?

J'aime le Punisher ! Et si vous regardez Fear Agent, il y a des points communs. J'aime Frank Castle. Il a une idée en tête, il va faire ce qu'il a dit. Ce n'est pas quelqu'un de compliqué. On le réinvente de plein de manières entre ma série et celle de Jason Aaron et Steve Dillon, Punishermax qui sera très portée sur le crime. Ça va être fun. Pour revenir à votre question : je peux aller loin avec ce personnage et Marvel me permet de me lâcher. C'est fun !

Vos épisodes récents de Punisher traitent de résurrections, de secondes chances et d'une certaine manière de rédemption. A certains égards ce sont des thèmes qu'on trouvait déjà dans votre série Strange Girl, chez Image, qui prenait le jugement dernier au sens littéral (avec les bons partis au Paradis et les moins bons coincés sur Terre avec les démons). La religion et l'au-delà vous fascinent particulièrement ?

Oui, on peut dire ça. En tant que concept, je suis attiré par la finalité de l'humanité. Certaines personnes se soignent avec de l'argent, de la drogue, du boulot pour danser autour de

leur propre mortalité. Oui, ça m'attire. À la fin, tout meurt. Même l'univers y passera. Et c'est effectivement un thème récurrent chez moi.

Dans cet ordre d'idée que pensez-vous de la courte période où Frank Castle était supposé être un mort-vivant chassant les démons avec des flingues fantomatiques ? C'est quelque chose auquel vous pourriez faire référence ?

Je crois que c'est considéré Marvel Knights, pas dans la continuité.

Oui, mais Daredevil était Marvel Knights et EST dans la continuité !

Ahaha... Ouais... Mais vous m'avez compris. Je crois que Garth Ennis avait trouvé une parade pour ça. Ce qui sera sumatrel dans mes Punisher va être très noir en termes d'ambiance. Mais si vous me demandez, j'aime l'idée que Frank Castle soit un esprit de la vengeance. Si on m'autorise, je signe de suite ! Frank serait parfait dans ce rôle, un peu comme le Spectre [chez DC

Comics, NDLR] qui est une des mains de dieu. Mais si vous êtes dans le Marvel Universe, que votre Frank Castle côtoie des dieux nordiques, des types en armure et des gars aux pouvoirs d'araignée, si vous écrivez simplement qu'il est dans les rues et qu'il dégomme des gens, ça ne va pas être très intéressant. Ma version n'est pas ce Punisher-là. Il lui ressemble, mais il peut rencontrer des vampires ou utiliser des armes incroyables. C'est le Punisher du Marvel Universe, pas le Punisher réaliste. J'aimais ces épisodes des années 80 dans lequel le Punisher paraît en guerre contre le Kingpin. Là, dans mes épisodes il est dans le même état d'esprit. Il va aller chercher Norman Osborn, lutter contre cet ordre établi. Ce que j'ai voulu faire, c'est apporter toute l'énergie de mes creator-owned dans une série mainstream. Si vous arrivez à faire abstraction du fait que certains fans voudront votre peau pour avoir secoué le cocotier, alors vous allez pouvoir faire un bon boulot que vos éditeurs apprécieront et que les lecteurs, je l'espère, aimeront.

Il y a un super-vilain lié au Punisher que tout le monde oublie tout le temps : le Jackal ! Tout le monde oublie qu'au début le Punisher était son partenaire. Puisque les personnages de la saga du clone a l'air de revenir à la mode chez Marvel et que le Jackal y avait une place de choix, vous avez pensé à nous organiser une petite réunion entre ces deux anciens alliés devenus ennemis ?

Parce que l'équipe éditoriale de Spider-Man a les toiles emmêlées dans cette histoire, nous ne pouvions pas intervenir. Et puis nous avions nos propres plans. La situation va beaucoup changer à New York après Dark Reign. Frank va être très impliqué... Mais, concernant le Chacal, on va dire qu'une réunion n'est pas hors de question.

Vous scénarisez la nouvelle série consacrée à Brother Voodoo. Ça n'est pas une tâche facile vu comment a) c'est un héros de troisième ordre b) Fred Hembeck en avait fait un objet de parodie dans les années 80-90 dans la revue Marvel Age. Franchement, comment allez-vous vous y prendre pour que les gens le prennent au sérieux ?

Tout d'abord, au début de la série, on comprend que son statut a changé de façon permanente dans le Marvel Universe et qu'il est un personnage important. Ensuite, dans les deux premiers numéros, il va devoir affronter les trois plus grands vilains de Marvel ! Jusqu'ici, il était un simple sorcier de seconde zone, un petit chasseur de monstres venu de la Nouvelle Orléans. Mais maintenant, c'est un sorcier d'un autre calibre. Il a les armes pour repousser les démons les plus coriaces. Il ne voulait pas changer de division, mais sa « promotion » s'est imposée à lui. Jericho Drumm est un personnage très intéressant. On le développe comme les grands héros de Marvel. On est en train de lui construire la série qu'il mérite. J'en suis très très fier. J'ai l'air arrogant (rires) Mais si vous lisez le bouquin et que vous ne l'aimez pas... Je ne sais pas ce que je fais (rires). Dans les prochains mois, Voodoo va être un personnage pivot dans le monde des héros Marvel, parce qu'un événement cataclysmique et sumatrel va se produire et que lui seul a le pouvoir de gérer la situation. Mais il ne va pas être en mesure de le faire parce qu'il est attaqué de toutes parts. Je fais tout ce que je peux avec cette série pour montrer que Brother Voodoo mérite sa série. J'espère réussir. J'aime Jericho Drumm. Je ne sais pas si le public va accepter un nouveau comic avec un héros noir américain... Mais je le souhaite. Il n'y en a pas beaucoup d'autres. Je ne vois que Black Panther... Et c'est fucked up ! C'est LA que vous pouvez voir que quelque chose ne va pas ! Il n'y a aucune raison pour que cette série ne marche pas. À moins que j'ai foiré en tant que scénariste. Il FAUT acheter cette série ! (rires).

Propos recueillis par Fabrice Legat



thoughtbubblefestival@googlemail.com
 myspace.com/thought_bubble
 twitter/thoughtbubbleuk
 facebook search groups/Thought Bubble
 youtube.com/thoughtbubblecomics



Thought Bubble UK

le leeds Sequential Art Festival

est de retour! 19- 22 Novembre 2009
 avec le 23rd leeds International Film Festival

JUSTE 45
 MINUTES
 DEPUIS
 L'AÉROPORT
 DE LEEDS-
 BRADFORD

ATELIERS GRATUITS POUR ENFANTS ET ADULTES:
 DISCUSSIONS, PORTFOLIO REVIEWS, LIVE ART,
 UNE FRÉNÉSIE CREATIV ENVAHISSANT LEEDS! DES QUIZ,
 DES COSPLAY, ANIME, PROJECTIONS DE FILMS +
 UNE CONVENTION DE COMICS GÉNANTE AVEC
 PLUS DE 100 TABLES REGARDANT TOUT, DE LA
 MANGA AUX JONGLIS RIPOPPY!

Billets disponibles
 dès maintenant !
 pour notre convention
 d'un jour seulement
 samedi 21 Novembre 2009

09

INVITÉS SPÉCIAUX :

CHARLIE ADARD (THE SHARKING DEAD)
 PAUL CORNELL (DR WHO)
 ANDY DIGGIE (DAREDEVIL)
 DUNOAN REGREDO (HELLBOY)
 ADI GRABOV (HOW MANY EXTREMES?)
 ALEX HALEY (SPIDER-MAN: HERO)
 JERRI PHILLIPS (CRIMINAL MIND)
 FRANK CHITELY (OUTMAN C. ROBIN)
 MAYNARD METCALDS (DC)
 CAMERON STEWART (HOGGY)
 AND BEN TEMPLESMITH
 (20 DAYS OF NIGHT)
 KEY WALKER
 (MAYNARD TOMBS)
 ET BEAUCOUP
 D'AUTRES À
 VENIR!

+ Si votre ticket porte un numéro inférieur à
 500 vous pourrez gagner un accès à notre after-show party !
 Billets et renseignements sur :

www.thoughtbubblefestival.com



Des les premiers épisodes, il devient manifeste que le héros n'est pas le même que celui que les héros sont en fait d'autres versions de lui-même. Des variations qui ont toutes pris un chemin différent. Des les premières pages de **Batman #656**, on découvre ainsi un faux Batman qui ne rechigne pas à tuer en utilisant des armes à feu, suivi d'un autre imposteur à la musculature démesurée (en un sens il tient plus de Bane que de Batman) tandis qu'un troisième pseudo-Batman plus tardif, celui-là même, incarne une version du person-

se rend compte que Morrison jette déjà ses filets. Chacun des faux Batmen incarne un choix que le Batman actuel n'a pas fait (1) ou exagère un de ses traits de caractère. L'effet est amplifié par la découverte d'un fils de Batman, Damian Wayne, qui montre un peu ce que Bruce Wayne aurait donné s'il avait été élevé sans l'influence aimante et paternelle d'Alfred Pennyworth. À partir de là, la plupart des personnages masculins que croise Batman sont des reflets de lui-même vu dans un miroir déformant. Quand on en arrive à l'arc « L'île du Docteur Mayhew », le procédé s'affirme. Autrement, dans les années 50, les différents membres du Club of Heroes n'étaient que des clones de Batman portant chacun un costume folklorique différent. Quand Morrison les utilise à nouveau, il prend soin de leur donner chacun une variation du rôle de Batman. Le Knight est un héros adulte



l'absence partielle d'efficacité de sa jeune partenaire Squire, on la salue tout de même comme **JLA Classified**. Mais Man-Of-Bats, le Batman amérindien, est au contraire en conflit avec son sidekick qui se trouve être son fils (tandis que le Legionnaire [le Batman italien] incarne un héros bedonnant) tout en ayant de manière évidente joué le Batman façon Adam West et la Batgirl 74 des années 60. À l'autre bout du spectre, le **Wonder Woman** est un Batman qui, par orgueil, a versé du côté du mal. Chacun est la personnalisation d'un cliché que le vrai Batman aurait pu faire d'une relation qui aurait pu avoir avec les autres. Damian Wayne, vu dans le **#666** comme un Batman adulte, futuriste et encore plus cynique, est encore à se gratter à la tête. La « déconstruction du super-héros » est un thème qui était à la mode – parfois abusivement – à la fin des années 80, après la parution d'œuvres comme *The Dark Knight Returns* ou *Watchmen*, explorant les limites du super-hérosisme (ici, peut-être même parler d'une véritable déconstruction) non pas le sens d'une necrosis, mais bien comme l'analyse des différentes



BATMAN FAÇON PUZZLE



séquences qui composent un tout. Depuis qu'il s'est attelé à l'écriture de Batman, Grant Morrison étudie toutes les facettes possibles du héros en les projetant sur les personnages secondaires qui évoluent dans la série. Disons qu'il décèle l'ADN du personnage...

SOUS INFLUENCES

En face, le camp opposé affiché lui aussi une certaine nostalgie. Le Docteur Simon Hurt qui s'acharne sur Bruce Wayne dans cette saga était auparavant apparu dans **Batman #156** (1963), dans une histoire de privations sensorielles et d'hallucinations. Batman et son mur collaboraient alors à une expérience pour tester l'endurance de l'être humain dans l'espace. Le héros lui-même finissait par perdre pied avec la réalité et s'imaginer qu'il était témoin

de la mort de Robin. Morrison se sert de cet épisode comme levier. Ou comment se servir de la continuité tout en se gardant un droit d'insouciance. Les épisodes les plus fous de Batman dans les années 60 (ceux dans lesquels ils luttèrent contre des extra-terrestres baroques et qui sont irréconciliables avec la continuité actuelle) se seraient donc bien déroulés mais... dans la tête de Batman à cette période, quand il était en proie à des hallucinations. Ce sont des aventures imaginaires mais dument répertoriées dans un carnet noir par le héros, se préparant à l'éventualité que des événements similaires se produisent un jour. Exemple : on a pu lire dans **Batman #113** (février 1958) que le héros avait voyagé sur une autre planète nommée Zur-En-Arrh où il avait rencontré un admirateur, un extra-terrestre devenu le Batman de son monde dans une grotesque costume rouge et jaune. En définitive cette histoire se serait seulement déroulée dans l'esprit de Batman pendant les expériences du Docteur Hurt. Bruce Wayne aurait profité de ces aventures imaginaires pour « penser en dehors de la boîte » et se préparer à tout, même à l'imaginable. D'où la présence du mot Zur-En-Arrh dans **Batman R.I.P.**, mais dans une utilisation différente. Tout cela ramène à une notion maintes fois martelée dans l'écriture de Mor-

ison, à savoir que ce qu'on imagine, c'est ce que l'on anticipe et que même les choses les plus folles sont des présages. Concept déjà vaguement ébauché dans les **Justice League Classified** du même Morrison, avec l'allusion aux dossiers noirs quand le héros sortait de nulle part sa Bat-Soucoupe, étant visiblement paré à tout. L'idée se fait plus manifeste, plus assumée. En dehors de la présence du Docteur Hurt, **Batman #674** s'intitulait « Batman Dies At Dawn » (Batman meurt à l'aube) alors que l'épisode **#156**, celui de 1963 qui utilisait ce principe d'hallucinations, était titré « Robin Dies At Dawn » (Robin meurt à l'aube). Mieux : le **#674** est le point culminant d'un arc qui tend à démontrer que Bat-Mite (petit lutin ridicule aux pouvoirs magiques qui était très présent dans les aventures des années 50) n'est pour le héros qu'une autre illusion, une manière de faire face à la douleur ou à la perte d'une partie de ses capacités mentales. Il faut cependant souligner que cette définition de Bat-Mite comme une hallucination ne sort pas directement de l'esprit de Morrison : Alan Grant et Kevin O'Neill avaient déjà ouvert la porte dans **Legends Of The Dark Knight**.

#38 (1992), dans lequel Bat-Mite se révèle être un personnage imaginaire dans l'esprit d'un drogué. L'idée de la substance hallucinogène appliquée aux super-héros, Grant Morrison y avait déjà touché, entre autres choses dans **JLA #8** et **9** (1997), dans lesquels « une la Justice League était droguée » (parfois, on préférait alors parler d'un « virus neural ») et projetée dans une illusion collective dans laquelle on voyait, au passage, que Bruce Wayne s'imaginait plus tard à la retraite, avec Tim Drake qui l'aurait remplacé au poste de Batman. Tout omniscient qu'il soit dans l'univers DC, la preuve est donc faite que Batman peut être manipulé. Parfois avec son accord (les expériences du Docteur Hurt se déroulaient avec sa totale collaboration), d'autres fois à son insu. Pour détenu



de ces personnages il lui comprendrait de **Batman R.I.P.**, il faut ainsi mentionner une autre histoire obscure : dans **Detective Comics #247**, un criminel arrive à imposer au héros la photo de tout ce qui ressemble de près ou de loin à une chauve-souris. Du coup Batman ne peut plus être Batman. Il ne peut plus porter ni son costume ni utiliser son bat-arsenal (la solution du héros sera de se forger temporairement une identité de remplacement, Star-Man, qui utilise les mêmes méthodes et le même arsenal si ce n'est que tout est en forme d'étoile au lieu d'imiter les chauve-souris). L'idée que Bruce peut se construire des personnages alternatifs (Star-Man ou un autre) pour faire face à certaines épreuves vient renforcer le rôle du Bat-Mite comme ami imaginaire (et inversement). Attention : Morrison ne se contente pas de faire du neuf avec du vieux et d'énumérer un listing de vieux épisodes. Il s'empare. S'il y a des pseudo-Batman (le Club des Héros) à travers le monde, il en déduit qu'il est logique de trouver également des pseudo-Jokers (c'est particulièrement flagrant avec les personnages de Charlie Caligula ou de Pierrot Luneire) ou des personnages de cette trempe, rassemblés dans un Club des Villains qui a l'avantage d'amener un peu de sang frais dans le chapelet (variaisons galvaudées des ennemis de Batman. Sur les adversaires traditionnels, voir les indices à un aller dans cette rubrique mais assez différents. La

ce qu'on a pu voir ailleurs. Là où la plupart des scénaristes de ces dernières années nous ont systématiquement alignés Poison Ivy, le Pingouin et quelques autres quand il s'agit de mettre en scène une saga importante, c'est bien le Club des Vilains qui se jette à l'assaut de la Batcave et qui met à mal aussi bien Batman que Nightwing ou Alfred. Tout ça donne lieu à un bouillon de culture, à l'apparition en masse de nouveaux personnages qui, certes, ne sont pas pas tous inoubliables mais remplissent un peu les rues de Gotham City.

L'OMBRE DE LYNCH

Il serait, puis autant faux de penser que le travail de Morrison sur R.I.P. fait seulement référence aux comics d'un autre âge ou bien à sa propre philosophie. Au fil des pages, on trouve ainsi de nombreuses allusions à des choses totalement étrangères à la BD. Ainsi l'arc « L'île du Docteur Mayhem » fait furieusement penser à un épisode du feuilleton *Chapeau Melon et Bottes de Cuir* de 1967, « The Superative Seven », dans lequel John Steed et ses collègues sont invités sur une île où les criminels sont assassinés les uns après les autres par l'un des leurs. Encore plus directes sont les références répétées à des œuvres de David Lynch. Dans certains chapitres de R.I.P., regardez bien et vous verrez la Red Room, une pièce très reconnaissable à son sol à damier et à ses tentures, que Lynch avait utilisée dans *Twin Peaks*. Certains autres éléments font penser à *Blue Velvet*. Au point qu'on n'est pas loin de penser que si *Batman R.I.P.* était un film, il ne serait pas envisageable autrement que tourné par Lynch. Le réalisateur et le scénariste de comics se rejoignent également sur leur utilisation commune de personnages possédés. À travers les lignes on comprend ainsi qu'il y a surtout une personne qui supervise les annus de Batman depuis les débuts de Morrison sur la série. Quelqu'un qui s'est servi de l'apparence de John Mayhem pour décrire les pseudo-Batmen, quelqu'un qui supervise le Gant Noir l'organisation criminelle qui frappe pendant R.I.P., quelqu'un, enfin, qui est assez omniscent pour piéger Batman dans sa propre Batcave et qui est visiblement au courant de ses secrets les plus intimes. Un personnage qui parle de porter le corps de Mayhem comme il porte ensuite celui de Hurt. Par ailleurs, Morrison semble faire allusion au Diable [2]. Mais sans doute n'est-il pas inutile de faire un rapprochement avec *Final Crisis*, série parallèle du même auteur, dans laquelle Darkseid s'incarne sur Terre en plaçant l'essence dans des corps d'accueil. Si, quelque part, les conclusions de *Batman R.I.P.* et de *Final Crisis* se généralisent respectivement (l'une atténuant la force de l'autre et inversement), la parution de ce crossover également écrit par Morrison permet de dépeindre un être au danger qui guette Batman dans R.I.P. Pour ce qui est du R.I.P. et les épisodes qui précèdent, celui qui s'achève sur Batman simple être le mal absolu (qu'on peut aussi bien appeler Diable que Darkseid, ou bien ces deux derniers sont les satelites d'une même entité) utilisant divers corps comme autant d'outils, ce qui nous ramène vers un concept très proche de Bob, l'esprit maléfique au centre des intrigues de *Twin Peaks*. Dès lors qu'on a compris ça, le camp des méchantes s'anime lui aussi comme la manifestation d'une seule pensée. De la même manière que tous les héros croisés par Batman sont un reflet de la psyché de Bruce Wayne. Il s'agit pour deux pensées de s'affronter mais dans quelles conditions ? Au bout de trois ou quatre chapitres, le lecteur risque de s'ennuyer fortement des aventures d'un Batman pour le moins exotique et de certaines révélations familiales dont certaines ne seront pas démenties, tout au plus restées en suspens et laissées à l'interprétation du lecteur. *Batman R.I.P.* la remarque peut paraître

léger physique (encore que les héros en prennent pour leur grade), elle vise à l'usure métaphysique, à la fatigue de l'âme de Batman en lui envoyant au visage ce que, peut-être, ce justicier de génie n'avait pas prévu, même dans ses hallucinations les plus folles. À moins que...

Batman RIP est donc un énorme brassage dans lequel le héros se voit envoyé au visage des situations pour le moins désorientantes. Comme à son habitude Grant Morrison bombarde sur de nombreux canaux parallèles, jouant la carte d'une texture riche et complexe. Mais là où le recours à des mots obscurs, en apparence hermétiques, comme « Zin-Er-Arb » feraient craindre certains défauts de *Final Crisis*, le scénariste avance couvert sans pour autant perdre de vue. La continuité n'est pas la raison d'existence, c'est l'emballage d'une structure solide, efficace, qui va marquer l'univers de Batman. Il y a, en effet, un avant et un après R.I.P. tangible, menant au deuxième acte de Morrison sur le personnage (à savoir la nouvelle série *Batman & Robin*) avec la aussi un parfum de sang neuf. Attendez-vous à voir un Batman comme vous ne l'avez jamais vu, aussi halluciné qu'hallucinant !

FRANCK FERRIERE

[1] À cet égard qu'il est dit que Batman n'avait pas peur d'occire des ennemis à feu, y compris pour tuer des criminels, même si ces actes ne sont plus que ce simple dans la continuité actuelle. La porte-façade de Batman #955 est donc d'une certaine manière le Batman assassiné du 1939.

[2] D'ailleurs le relation Batman/Diable est un thème que Morrison avait abordé dès 1990 dans *Legends of The Dark Knight 5-10* (sans Batman, hélas), quand on apprend qu'un des professeurs du jeune Bruce Wayne était une sorte de faux satanisme.



Way Zin-Er-Arb, dieu-roi de la saga Batman : R.I.P. après sept ans de travail, Grant Morrison va se voir attribuer la tâche de continuer la saga (sans retour) pour la suite...

SPIDER-MAN RIP ?

À quoi pourrait-on le plus comparer ce tournant de Batman ? Assez rarement, il n'est pas incohérent de se tourner vers une mémorable saga de Spider-Man : *Avenger's Last Hunt* (ultimement traduit en France sous les titres « la nuit du Chasseur » ou, plus fidèlement « la dernière chasse de l'Avenger »). D'abord parce qu'initialement J.M. DeMatteis avait prévu ce scénario pour Batman. Piégé par un ennemi plus entêté dans un simulateur d'obstacles, le héros aurait été ainsi martyrisé par un personnage s'étant approprié son uniforme. DeMatteis n'aura jamais l'occasion d'appliquer cette idée à Batman. Il le ressort donc quelques temps plus tard chez Marvel en l'appliquant à Spider-Man et à l'Avenger. Structuralement, le *Batman RIP* de Morrison a plusieurs points de ressemblance avec le plan initial de DeMatteis. D'abord, bien sûr, il s'agit du même héros de Gotham. Ensuite l'ennemi du Gant Noir plébiscite allégrement tous les symboles qui touchent Bruce Wayne, au point de porter un prototype du costume de Batman. Il y a même une allusion à un simulateur d'entraînement (encore la finalité n'est pas la même). Est-ce à dire que *Batman RIP* est inspiré de *Avenger's Last Hunt* ? Peut-être plutôt d'une communauté d'esprits car il semble certain qu'avec toutes les références assumées que contient déjà le script, Morrison ne se serait pas caché d'un tel clin d'œil et, Marvel ou pas, aurait trouvé un moyen de le revendiquer. À côté de cela, il y a quand même un nombre de différences assez conséquent pour qu'on puisse souligner que l'un n'est pas la copie de l'autre. Si coïncidences il doit y avoir, *Batman RIP* est de toute manière un bonna compagnie auprès de ce classique du *Spider-Man* !



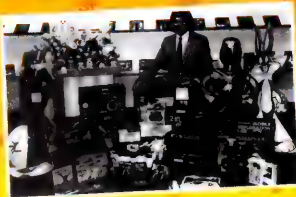
VINTAGE TOY STORY



CELA FAIT QUE CERTAINS MÉTIERS, COMME LES ADAPTATIONS DES SUPER-HÉROS SE DÉVELOPPENT TRÈS RAPIDEMENT EN HAUTES DIMENSIONS. MAIS AUSSI EN JOUETS. AVANT LES FILMS, AVANT LES JEUX VIDÉO, LES PREMIERS PRODUITS MÉTIERS ÉTAIENT SOUVENT DES FIGURINES ET DES PANTHONS ARTICULÉS. AU POINT QUE DÈS LA FIN DES ANNÉES 60, LES JOUETS DE SUPER-HÉROS PÉNÉTRAIENT DANS LES MÉNAGES SPÉCIALISÉS ET EN GRANDE SURFACE. MAIS VOUS PRÉFÉRERIEZ MAINTENANT UN PETIT VOYAGE DANS LE TEMPS, EN REVISITANT UN ÉPISODE DE LA VIE DE SUPER-HÉROS ? C'EST KACCOU QUI INDISPONIBILITÉ.

Avant d'évoquer l'arrivée en France des représentations en trois dimensions des héros de comics, abordons l'histoire de ce type de jouet aux États-Unis, en particulier celui de la gamme Mego (prononcé « MI-GO »). Dès les premières années de publication de Superman (1938), des jouets dérivés sont fabriqués. Il y a même une poupée en bois dès 1939 ! Mais il faut attendre la révolution G.I. Joe (1964) pour que le concept de « poupée pour garçons » soit accepté tant par les professionnels que par les consommateurs. Deux ans plus tard, Ideal propose des tenues de super-héros pour son « Captain Action » (l'idée étant que ce personnage pouvait devenir n'importe quel héros...). Mais le succès n'est malheureusement pas au rendez-vous, et la gamme s'éteint après seulement deux ans. Il faut attendre 1972 pour que la société Mego propose un concept qui lui, allait faire un carton : une large gamme de « poupées mannequins » de 20 cm (8 inch), articulées, à l'effigie de super-héros, avec costume (pyjama ?) en tissu. La gamme débute avec seulement quatre personnages DC Comics, et le succès étant encourageant, Mego démarche très rapidement Marvel. Vont suivre des versions 30 cm (12 inch) de certains personnages, des versions en métal, mais aussi les premières figurines « de poche » au célèbre format 3 3/4 (1 1/2 cm), qui allait devenir un standard (Star Wars, G.I. Joe, etc.)

Mego devient la référence en termes de jouets dérivés, et trouve sur son chemin un concurrent acharné sur ses licences phares : Azrak Hamway (AHI)/Remco. Ces derniers se spécialisent cependant sur ce que l'on pourrait qualifier de « jouets de bazar », avec notamment leurs héros parachutistes, et véhicules quelques peu



loufoques, empiétant au passage sur les plates-bandes de Corgi (véhicules en métal).

LA FRANCE, MONSIEUR...

Et pour nous autres, petits Français, nous direz-vous ? Eh bien nous pouvons remercier un homme en particulier : Jean-Pierre Lapiney (photo ci-dessus). Ce représentant en jouets a su « avoir du nez » au bon moment. Il est confronté aux mannequins articulés de Mego pour la première fois alors qu'il travaille pour Arbois, un importateur incontournable de l'époque. Nous sommes en 1976, Jean-Pierre Lapiney est alors directeur des achats dans la société Arbois, un des leaders européens de l'importation et distribution de jouets, et la gamme concernée est militaire. Il s'agit de personnages tirés de la Seconde Guerre mondiale, plutôt réservés au marché européen. La collection est baptisée « Il était une fois... la Deuxième Guerre mondiale », avec Henri Amoureux, célèbre historien, comme consultant. Mais point de super-héros : les revues LUG et Arédis se portent bien, mais ne sont pas encore suffisamment considérées comme assez grand public. La vente de

MEGO-INFO

La suite « Mego » vient de l'impression qu'on était le fils cadet du Président lorsque le portrait en voyage d'affaires : « Ah ça va bien ! ».

jouets tirés de ces univers est encore jugée trop hasardeuse.

Il faut donc attendre l'année suivante pour que la décision soit prise : en effet, en 1977, l'Homme Araignée tisse sa toile sur TF1. Cette année, Jean-Pierre Lapiney intègre la société Maja en rachetant des participations. C'est sous cette enseigne que le premier mannequin de la collection Mego « World's Greatest Super-Heroes » sera distribué dans l'hexagone : la version 20 cm de Spider-Man. Il s'agit en fait de modèles canadiens, dont le packaging a l'avantage d'avoir du texte en français. La désormais légendaire version 30 cm arrive très peu de temps après, et en 1978 Arbois se tourne vers le concurrent AHI/Remco pour proposer à son tour un mannequin Spider-Man « électrique », à défaut d'être articulé. L'importateur en profite au passage pour proposer la gamme « bazar » du fabricant. Mais un avantage lié aux jouets Mego demeure leur licence internationale. Pour les autres jouets de Super-Héros, Arbois et les autres doivent passer par la société Junior Productions, de Franklin Loufrani (aujourd'hui célèbre pour être le créateur du « Smiley », mais qui à l'époque gérait le magazine Têlè Junior), qui possède les droits nationaux des licences Marvel et DC.

Cette même année, Jean-Pierre Lapiney prend son indépendance. Il crée la société Lutec Trading International (LTI), et la marque Pin Pin Toys. Il quitte donc Maja avec le catalogue Mego, et obtient aussi une exclusivité auprès d'AHI. Mais une sélection sera maintenue quant aux personnages proposés : il faut soit être très populaire (Batman), soit avoir un support TV/Cinéma. Ainsi, en figurines de 20 cm (finalement les plus vendues du fait de leur faible coût, 25 FF environ), nous aurons chez Marvel Spider-Man, Hulk et les 4 Fantastiques. Pour DC, Superman, Supergirl, Batman, Robin, Batgirl, le Joker et le Penguin. Reste, encore aujourd'hui, un doute sur Wonder Woman.

Enfin, LTI a une capacité de stockage importante. Dès lors les productions commandées aux usines de Mego en Asie possèdent un packaging entièrement francisé, avec le logo de la marque Pin Pin Toys. Entre 1978 et 1979, environ 800 000 mannequins Mego seront vendus en France, malgré les restrictions en matière de jouets importés d'Asie. En effet, la solution trouvée est de déclarer et faire classer les jouets dans la catégorie poupées. Et ça marche.

Pourtant, au début des années 80, les ventes s'essouffent. Et les difficultés rencontrées par Mego en 1982 n'aident pas. Jean-Pierre Lapiney cède alors sa société au groupe Revillon, mais intervient à nouveau afin d'écouler le stock restant des poupées de 20 cm. Environ 150 000 blisters sont revendus à un grossiste américain, recevant au passage un sticker en langue anglaise en haut à gauche de leur carte. Pendant longtemps les blisters « Pin Pin Toys » seront d'ailleurs confondus par les collectionneurs US avec des versions canadiennes. Le reste atterrit en solderies, à prix sacrifié (10 FF environ), ce qui explique qu'une plus jeune génération aura connu ces jouets, finalement distribués jusqu'en 1985, année qui verra arriver en France la gamme « Guerres Secrètes » de Mattel. La relève était assurée...

Sébastien Corbiot

MEGO-INFO

Maja et AHI se bécotaient concurrençant non seulement sur les licences, mais aussi au niveau de la beauté des démonstratrices sur leurs stands aux différentes Toy Fair...



MEGO-INFO

Le méchant des « Microméchs », une autre grande phase de Maja, a été nommé « Muzen »... soit « Asule » à l'Américain.

MIGHTOR, RÉCEPTION CULTURELLE...

La société LTI est à l'origine de la création d'une exclusive Mego : le mannequin Mightor de 30 cm. En 1979, le dessin-animé (toujours diffusé sur TF1) rend ce personnage de super-héros préhistorique suffisamment populaire pour éveiller l'intérêt de Jean-Pierre Lapiney. C'est la société Junior Productions qui l'aidera à acquiescer la licence auprès d'Herb-Beber, pour environ 40 000 FF. Le jouet est produit en 1979 (50 000 exemplaires environ), et se démontre par les collectionneurs US il y a plus de 10 ans avant fait grand bruit. Si sa représentation plastique est dépourvue de son installation, c'est qu'apparemment le model-shoot transmis à l'usine de Mego le représentait pointant sa massue à l'avant, cachant ainsi la femelle accessoire...



SI VOUS AVEZ REGARDÉ LA SÉRIE MEN 10 À LA TÉLÉVISION, VOUS AVEZ FORCÉMENT VU UN DESIGN SIGNÉ DUNCAN ROULEAU. L'ARTISTE EST EN EFFET, AVEC SES COMPARSES DU COLLECTIF MAN OF ACTION, À L'ORIGINE DE LA SÉRIE. MAIS DUNCAN EST AVANT CELA UN CRÉATEUR DE COMICS TOUCHE-À-TOUT QUI MÉRITE QU'ON S'INTÉRESSE À SON ŒUVRE. BIEN QU'AVANT TRAVAILLER POUR MARVEL ET DC, IL A CHOISI ICI DE FAIRE DÉCOUVRIR SON PROPRE RÉPERTOIRE. ET LE MOINS QUE L'ON PUISSE DIRE, C'EST QU'IL EST SÂCRÉMENT RICHE !



THE NIGHTMARIST

"J'aime vraiment travailler en noir et blanc. Parfois le couleur peut paraître de trop. En noir et blanc je peux explorer d'autres choses graphiquement, tout particulièrement en incorporant de la typographie ou des textures imprimées dans la composition."

The Nightmarist, le personnage de cette illustration est un héros de la période art déco/noir qu'on peut trouver dans la BD du même nom. Comme vous pouvez le voir, mon style est très influencé ici par l'expressionnisme allemand, particulièrement les films de Fritz Lang. J'ai toujours aimé prendre des éléments d'autres médias et les incorporer dans mes comics."

(Ces deux images sont des œuvres de Duncan Rouleau)

MARS SUCKS!

"Cette page est une planche d'essais préliminaires pour un projet que je suis en train de réaliser en ce moment avec Steven T. Seagle. Pour ceux qui ne nous connaissent pas, Steve et moi faisons partie du studio Man of Action (avec Joe Kelly et Joe Casey) les créateurs responsables du dessin animé Ben 10. Le look de ce projet émane directement de mon expérience dans l'animation ces dernières années. Il contraste fortement avec mon style classique dans les comics. En primo, je fais de mon mieux pour faire de Al Hirschfeld (un célèbre caricaturiste américain du XX^e siècle).



ELRIC OF MELNIBONÉ

"J'ai toujours eu une grande tendresse pour Elric. C'est un personnage très riche et tragiquement branché. Les descriptions de Michael Moorcock du monde d'Elric ont été une grande influence sur moi quand j'ai débuté. J'ai aimé toutes les incarnations graphiques du roi magicien vago-bond depuis Michael Whelan jusqu'au travail de P. Craig Russell. J'ai toujours voulu dessiner Elric et voici ma version..."





TECHDESIGNS

"J'ai une obsession pour les détails... C'en est même un problème, une addiction. Parfois, ça me met dans l'embarras et je suis dangereusement au bord du surmenage à force de retoucher mon travail, mais jamais quand il s'agit de robots. Une fois que la silhouette est posée, le plus de détails il y a, le mieux c'est ! (Les robots) ça me va bien. On me demande souvent de réaliser des designs pour des créatures mécaniques ou des humains à apparence robotique. Voilà donc quelques exemples de mes designs et donc... de mes obsessions."



LES WEBCOMICS ÉTANT DÉSORMAIS UNE RÉALITÉ CRÉATIVE ET ÉCONOMIQUE, COMIC BOX VOUS PROPOSE DONC SA SÉLECTION BIMESTRIELLE DES WEBCOMICS QU'IL VOUS FAUT ABSOLUMENT DÉCOUVRIR... OU PAS !

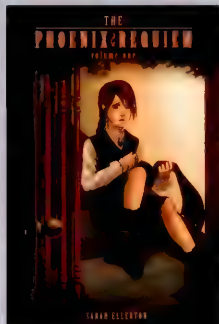
Requiem pour la magie

Savez-vous pourquoi toute magie a disparu de notre monde ? Après une longue et cataclysmique bataille, esprits et autres bonnes fées ont décidé de quitter notre monde afin de l'en protéger de leurs homologues magiques malveillants. Et c'est ainsi qu'au fil des siècles, toute trace de magie s'évanouit du monde fictif de Sarah Ellerton, laissant place à un 19^e siècle victorien gouverné par la science, la médecine et la technologie, même si l'on chuchote que certains croient encore au retour imminent des esprits. Une étrange peste s'abat alors sur la population de la petite ville d'Esk, contre laquelle malheureusement il n'existe à l'heure actuelle aucun traitement. Pis encore, les ombres déformées des décédés s'échappent des cendres de ceux-ci après leur crémation afin de s'attaquer aux vivants. L'armée envahit le village, non pas pour le défendre de l'agresseur mais bien pour garder ses habitants en quarantaine. Et ça et là, esprits et fantômes se mettent à émerger, suppliant les vivants de les délivrer de leur prison.

Any, jeune infirmière au service du docteur d'Esk, voit alors ses convictions rationnelles et scientifiques ébranlées lorsqu'entre en scène Jonas Faulkner, mystérieux personnage aux comportements auto-destructeurs, dont l'arrivée à Elk coïncide avec la peste, et qui non seulement déclare croire aux esprits, mais prétend également converser avec eux et pouvoir les contacter...

Ce qui saute aux yeux au premier contact avec ce webcomic digne d'un scénario de Neil Gaiman, ce sont ses somptueuses planches riches en détails conformes à l'époque dans laquelle se déroulent les événements, comme autant de preuves d'un long travail de recherche de la part de l'auteur. Avec un anachronisme, aucune faute de goût ne saurait émailler les illustrations et au fil de l'histoire, le lecteur remarquera quelques évolutions des styles et des techniques de colorisation de la part de l'artiste, qui malgré la publication régulière de son projet, deux fois par semaine, continue d'offrir à son lectorat un travail aussi dense narrativement que graphiquement.

Certains reprocheront cependant à **The Phoenix Requiem** d'être une histoire longue à se mettre en place, mais là encore il convient de souligner qu'Ellerton s'attache à développer des relations riches et complexes entre ses protagonistes, permettant un cheminement plus "naturel" à la narration. L'auteur déclare d'ailleurs elle-même en guise d'à-propos de son **Phoenix Requiem** que le lecteur peut passer son chemin s'il souhaite trouver ici un webcomic. **The Phoenix Requiem** est un graphic novel, construit comme un roman ou un film vers un dénouement dramatique, une histoire riche et complexe racontée par quelqu'un qui aime clairement ce qu'elle est en train de faire.



- <http://requiem.seraph-inn.com/>
- Sarah Ellerton
- Lundi, Jeudi
- Genre(s) : Magie, Fantastique, Steampunk

Et vous, vos webcomics, vous les lisez comment ?



Avec l'avènement de l'iPhone mobile, la question semble de plus en plus intéressante pour nombre de développeurs d'applications. L'iPhone semble être le support idéal pour lire votre webcomic favori avec son large écran tactile pour passer d'un strip ou d'une page à l'autre, et de nombreuses applications sont déjà disponibles, que cela soit pour naviguer indifféremment d'un webcomic à l'autre ou uniquement dédiées à un titre en particulier, telles que l'application pour **X-Men** dont nous avons déjà parlé précédemment.

Mais c'est tout récemment qu'une petite merveille en la matière s'est retrouvée proposée sur l'App Store et promet de servir de tout. Un votre iPhone ou votre iPod touch, "Stripz", créée par Jeff VanWayne, permet non seulement de lire vos strips favoris et leurs archives sans passer par d'interminables temps de chargement, mais aussi de les partager avec vos contacts. Et grâce à la fonction push, l'application vous notifiera d'un buzz des dernières pages à jour disponibles pour vos divers abonnements.

Disponible sur l'App Store pour seulement 2,99 euros, avec un catalogue de plus de 50 webcomics parmi les plus populaires, et qui ne cesse de s'agrandir, cette application promet de rapporter un vif succès pour son efficacité et sa simplicité.

Trop c'est trop...



Edge the Devilhunter

<http://www.edgethedevilhunter.com>

Sam Bennett (2014) et le premier livre

Prochainement

Comment l'histoire de l'art a influencé la culture

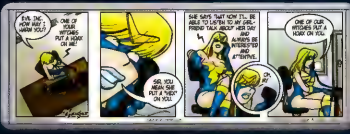
De l'action, des planches aux illustrations à couper le souffle et le tout saupoudré de provocation, avec un avertissement en guise de bienvenue au lecteur qui se doit d'avoir plus de 18 ans, **Edge the Devilhunter** s'avère être prometteur. Ressuscité par des anges, Jack, royalement 27 ans, se voit investi de la mission divine d'éradiquer tout avatar des ténèbres sur notre terre bien-aimée. Et c'est à contrecoeur que le jeune Jack s'attelle à la tâche, puisque beaucoup plus intéressé par la chasse aux jupons et les espèces sonnant et trébuchantes. Pour l'aider dans sa mission, un ange gardien fumeur de hachich, Friday son équipière céleste aux vandeuses presques démoniaques, et l'A d'un chef de guerre mésopotamien qu'on lui a implanté dans le cerveau. Un brin **Bastard!** matiné de **Spawn**; avec tout ça, que demander de plus, n'est-ce pas ? Eh bien peut-être un peu moins... de provocation et de violence, l'auteur semblant oublier qu'une débauche de sexe et de gore peut tout aussi bien mener au ridicule ou au dégoût. Le personnage principal est imbuivable, à force de dialogues racistes et misogynes, un rebelle au rabais et ce ne sont certes pas les illustrations supposées le représenter sous son meilleur angle qui pouront le sauver. Ses acolytes féminines, quant à elles, toutes en courbes et bas résilles, ont au moins l'avantage d'attirer le regard, voire la sympathie hormonale du lecteur.

En gros vulgaire, atroce et répugnant, entre amoncellements de cadavres aux seins arrachés et globes oculaires qui explosent, le mieux - ou le pire - reste à venir, lorsque l'auteur met en scène durant deux longs, très longs, chapitres, des démons en forme de pénis. Exorcisme freudien ou abus de hentai ? N'en jetez plus, la cour est pleine ! Toute cette débauche ne saura que confirmer l'idée de départ, qu'un webcomic comme celui-ci aurait pu être grandiose tout en restant provocant, mais que le trop-plein en retire tout le sel.

Le mal, c'est bon !

Dans le monde des comics de super-héros, ce sont bien souvent les super-villains qui sont les plus intéressants et fouillés plutôt que leur comparse héroïque à la chevelure gominée et au sourire ultra-brite. Voilà sans doute pourquoi Brad Guigar aura décidé de centrer les strips de **Evil Inc.** autour des super-villains plutôt que le contraire.

Spin-off d'un webcomic antérieur nommé **Greystone Inn.**, lire que certains personnages d'**Evil Inc.** y ont fait leurs débuts, **Evil Inc.** est une corporation de super-villains dirigée par leurs pairs pour s'entraider dans la recherche d'un emploi ou de services (un prêt, la recherche d'un appartement ou une assistance psychologique). Le concept est loin d'être original, et pourtant la représentation mondaine des super-villains y fonctionne à merveille et atteint son but : l'humour, dans une parodie à l'algèbre-douce du monde de l'entreprise et grosses sociétés. Car chose étrange, les grands méchants de ce strip ne sont pas ceux auxquels nous penserions en premier, mais bien les grands pontes de l'économie, aux pratiques morales plus que douteuses, et faisant feu de tout bois pour pousser **Evil Inc.** à la revente et au renvoi de certains employés malgré la viabilité de la compagnie. La surprise étant bien sûr que malgré les protagonistes, **Evil Inc.** et son dirigeant, **Evil Atom**, super-villain à la retraite, disposent d'une légitimité aussi légitime qu'authentique. Clin d'œil sarcastique à l'effondrement économique contemporain et mise en valeur des stupidités du monde de la finance ? Sans aucun doute, mais pas seulement, puisque l'auteur représente tout aussi souvent ses nombreux personnages aux prises avec les réalités du quotidien et la vie de famille, aménageant ainsi des strips à l'humour plus léger dans sa narration. Parce que malgré sa forme d'un gag par jour, **Evil Inc.** dispose d'une intrigue complète et étalée sur plusieurs semaines de strips, prouvant ainsi la capacité de l'auteur à gérer suspense et storyline, et à créer des personnages tout en profondeur. À un tel point qu'**Evil Inc.** est l'un des rares webcomics à être syndiqué quotidiennement dans des journaux à grand tirage, en l'occurrence le **Philadelphia Daily News**. Gage de qualité à n'en point douter.



<http://www.evill-comic.com/>

Evil Atom (2014) et le premier livre

Prochainement

Comment l'histoire de l'art a influencé la culture

WEBCOMICS F.A.Q.

Les webcomics, online comics, ou encore Internet comics, ce sont des comics publiés en ligne, à une fréquence régulière et sur un site web donné, touchant ainsi plus facilement un public que si ledit comic avait dû passer entre les mains d'un éditeur traditionnel.

N'importe qui de nos jours, peut publier ses propres strips en ligne, et à l'heure actuelle, on compterait plus de 18.000 webcomics, englobant une multiplicité de formes, de sujets et de genres. Il n'est plus simple pour le lecteur que de suivre son webcomic favori ; en ajoutant en quelques clics à son lecteur de RSS un lien de syndication, il sera automatiquement averti des dernières mises à jour.

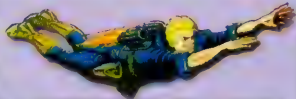
À l'ère des webcomics, c'est toutes les restrictions imposées par le format papier qui disparaissent, pour profiter ainsi des avantages du web. Scott McCloud, l'un des premiers à promouvoir la publication de strips en ligne, introduit l'idée de planche infinie, soit une planche dont le format est supérieur à la surface de support, dont la largeur excéderait par exemple la taille d'un écran et dont la saisie serait ainsi rendue possible par un mouvement de la barre de défilement. En effet, les auteurs de webcomics n'étant plus soumis aux dimensions standards d'impression, la planche peut s'étendre dans n'importe quelle direction. Certains artistes vont même jusqu'à intégrer animation et interactivité à leur création au moyen du support Flash.

Cependant, la plupart des webcomics utilisent une forme traditionnelle, telle que celle des comic-strips publiés dans les journaux, le format facilitant des mises à jour plus fréquentes, et donc de fidéliser très rapidement d'hypothétiques lecteurs.

D'autres webcomics sont quant à eux publiés au même format qu'un comic-book, mettant ainsi l'accent sur l'histoire plutôt que sur l'humour que l'on peut trouver dans les strips, et visant à terme une publication au format papier.

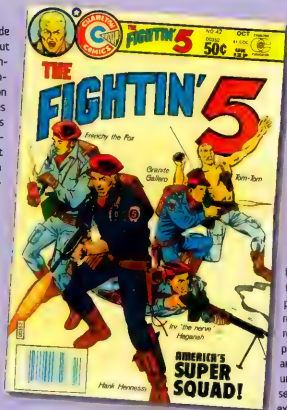
Certains webcomics se permettent même de profiter au maximum cette liberté en flirtant avec les limites du bon goût, prenant avantage du fait que la censure sur Internet est pratiquement inexistante dans des pays tels que les États-Unis et la Grande-Bretagne.

LES FIGHTIN' 5



ILS SONT CINQ COMBATTANTS PRÊTS À ACCEPTER TOUTS LES SALES BOULOTS POUR SAUVER LES DÉMOCRATIES OCCIDENTALES. SÉRIE INJUSTEMENT OUBLIÉE DE CHARLTON COMICS, LES FIGHTIN' 5 ONT AINSI COMPTÉ DANS LEURS RANGS UN PERSONNAGE QUI EST EN QUELQUE SORTE LE PROTOTYPE D'UN HÉROS SECONDAIRE VU DEPUIS CHEZ MARVEL.

Pour faire court, on s'en tient d'habitude à un résumé de l'histoire qui veut qu'au début des années 80, DC Comics ait racheté les personnages de la firme concurrente Charlton et les ait incorporés à son univers (tout en les "clonant" pour en faire les archétypes utilisés dans *Watchmen*). Mais c'est un raccourci grossier, car Charlton possédait bien plus de héros que ceux qui furent finalement importés chez DC. Parmi eux on trouve les Fightin' 5, une escouade de combattants lancée en 1964 dans son propre titre. Niveau concept on nage à mi-chemin entre G.I. Joe, les Blackhawks, les Challengers de l'Inconnu et Mission Impossible. Selon un principe connu, cinq spécialistes internationaux sont rassemblés pour défendre la démocratie dans le cadre de véritables missions suicide. Frenchy (Français forcément moustachu) est un plongeur hors pair, Irv David est un détective de Manhattan, Granite Gallero est un soldat professionnel, Hank Hennessey tient le rôle du charmeur et enfin un catcheur nommé Tom-Tom complète la distribution tout en fournissant le "muscle" nécessaire. Tous les 5 sont réunis un peu de force par la CIA qui leur attribue de jolis costumes paramilitaires bleus (avec des bonnets rouges) ainsi que des noms de code inventifs (FF1, FF2, FF3...) tandis que cette unité spéciale prend le nom de code de F.I.G.H.T (acronyme obtenu en rassemblant les initiales de Frenchy, Irv, Granite, Hank et Tom-Tom). En plus de l'arsenal militaire classique, les "5 combattants" ont accès au dernier cri de la technologie (par exemple dès le premier numéro on leur permet de tester des jets dorsaux leur permettant de voler). Si d'aventure certains d'entre vous voulaient faire la comparaison avec le S.H.I.E.L.D. de Marvel, ce serait abusif puisqu'à l'époque, Stan Lee ne l'a pas encore inventé. Sans doute faut-il y voir l'influence commune de James Bond dans les deux cas (encore que le jet dorsal ne fait son apparition dans un Bond qu'en 1965). À partir de là, la mission devient bien sûr de casser de



l'espion communiste à tout va (on est en pleine guerre froide). Forcément, comme le S.H.I.E.L.D. et Bond qui affrontent respectivement Hydra et le Spectre, les agents du F.I.G.H.T. ont leur organisation adverse : un groupe nommé "D.E.A.T.H." (M.O.R.T.).

La série arrive à tenir 14 numéros consécutifs (ce qui n'est pas misérable comparé à la longueur des autres titres Charlton). La raison est simple. Dans les deux derniers numéros de *Fightin' 5* était apparu un autre personnage en seconde partie de la revue : le Peacemaker (futur modèle lointain du Comédien dans *Watchmen*). En un sens le Peacemaker était la version plus aboutie des Fightin' 5. Il avait les talents militaires des cinq autres réunis et possédait le même genre d'arsenal expérimental (par exemple le jet dorsal). Charlton tablait que le Peacemaker serait

plus populaire. La série *Fightin' 5* s'arrêta donc pour laisser place à un nouveau titre consacré au Peacemaker dans lequel, par un juste retour des choses, les cinq agents du F.I.G.H.T. occupaient la seconde partie des numéros.

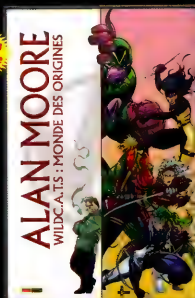
Encore que certains aménagements avaient été faits. Vous aurez remarqué que cette unité très spéciale était exclusivement masculine et manquait d'un petit côté "glamour". Au cours d'une mission ratée, le détective de la bande, Irv, trouvait la mort tandis que le chef de l'équipe, Hank le charmeur, était blessé et perdait un œil. Pour le coup, les événements se déroulaient après la création du S.H.I.E.L.D. chez Marvel et toute ressemblance avec Nick Fury n'est donc pas fortuite. La disparition d'Irv permettait le recrutement d'une ex-espionne communiste repentie, une certaine Sonya qui amenait un peu de dimension féminine. Dans le début des années 80, les Fightin' 5 furent rachetés par un éditeur canadien (et donc pas par DC) qui se contenta surtout de réimprimer le matériel existant. Mais les années 80, c'est aussi une époque où l'on vit Frenchy réapparaître ailleurs sous une forme pratiquement identique. S'il est certain que bon nombre de Français des comics sont surnommés Frenchy ou Frenchie, qu'ils sont également beaucoup à porter la moustache et quelques-uns ont un passé militaire, on ne peut qu'être intrigué par la forte ressemblance visuelle entre le Frenchy du F.I.G.H.T. et le Frenchie qui sert de pilote à Moon Knight chez Marvel à partir de 1975. Dire qu'il y a forcément une filiation serait sans doute exagéré. Les deux personnages véhiculent tout simplement le même cliché du Français. Mais la ressemblance est telle qu'il n'est pas très dur d'imaginer qu'avant de travailler pour Moon Knight, Frenchie (qui assume qu'il a été soldat professionnel) aurait eut une première carrière parmi les Fightin' 5.

APRÈS WATCHMEN ... QUOI D'AUTRE ?



Découvrez les autres chefs-d'œuvre du légendaire
Alan Moore en éditions de luxe.

WildStorm
Anthologie



WILD.C.A.T.S : MONDE DES ORIGINES

Dessins de Travis Charest, Kevin Maguire, Dave Johnson et autres
208 pages - 24,00
Le 9 septembre en librairie

ABC Deluxe



LA LIGUE DES GENTLEMEN EXTRAORDINAIRES 1 & 2

Dessins de Kevin O'Neill
192 et 216 pages (T1 & 2) - 30,00
Le 9 septembre et le 7 octobre en librairie

Vertigo
Deluxe



V POUR VENETTA

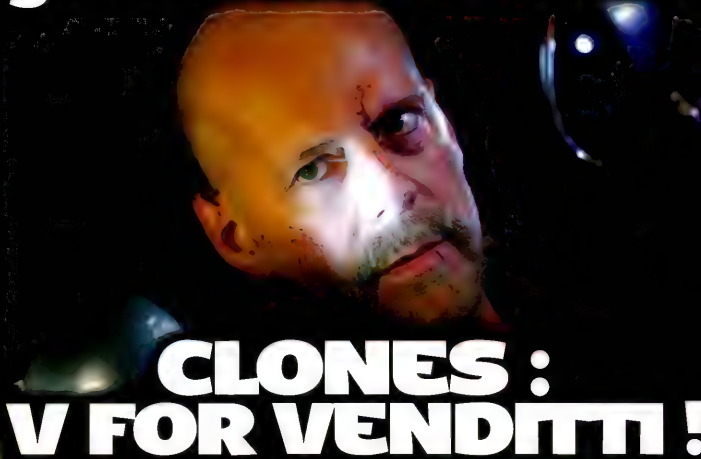
Dessins de David Lloyd
296 pages - 30,00
Le 9 septembre en librairie

DC Icons



BATMAN - THE KILLING JOKE

Dessins de Brian Bolland
64 pages - 15,00
Depuis le 26 août en librairie



CLONES : V FOR VENDITTI !

AVANT DE DEVENIR UNE ADAPTATION CINÉMATOGRAPHIQUE HOLLYWOODIENNE PRODUITE PAR DISNEY ET AVEC BRUCE WILLIS DANS LE RÔLE PRINCIPAL, CLONES A D'ABORD ÉTÉ UN COMIC-BOOK DE 160 PAGES ÉCRIT PAR ROBERT VENDITTI ET PUBLIÉ UN PEU EN CATIMINI AUX USA PAR TOP SHELF PRODUCTIONS. LE 28 OCTOBRE PROCHAIN, LE FILM SORT SUR NOS ÉCRANS ET LA BD PARAÎT CHEZ DELCOURT UNE SEMAINE AVANT. L'OCCASION RÉVÉE D'EN SAVOIR UN PEU PLUS SUR CETTE AUTRE « SAGA DES CLONES »...

L'histoire peut faire sourire mais elle est vraie et plutôt sympathique. Nous sommes au début des années 2000 et Robert Venditti, diplômé de sciences politiques rêve de devenir le prochain Hemingway, tout en travaillant chez Borders, pour gagner sa vie. Un de ses clients les plus réguliers, fan de comics, le titille systématiquement sur le sujet, lui disant que lire des comic-books lui plairait sans aucun doute. Mais Venditti s'entête, pensant qu'il s'agit de « bluettes pour enfant »... Jusqu'au jour où le client en question lui prête *Astro City*. Et là, c'est la révélation ! Venditti découvre qu'il aime les comics et qu'il rêverait de travailler dans cet univers. Le hic, c'est qu'il n'y connaît rien, ni personne. On est en 2002 et le hasard fait bien les choses puisque Venditti rencontre alors Chris Staros, le fondateur de Top Shelf productions, un petit éditeur en devenir, à qui l'on doit aujourd'hui la sortie de tous les livres d'Alan Moore. Déterminé à faire plus ou moins n'importe quoi pour travailler avec lui, Venditti accepte sans discuter quand Staros lui propose de venir l'aider à « faire des paquets ». En réalité : traiter les commandes de comics de cette petite maison d'édition et travailler avec les

comic-shops. Mais sur son temps libre, Venditti qui veut toujours devenir scénariste s'attelle à écrire son premier comic-book. Et en décembre de la même année, il présente *The Surrogates* à Staros en espérant qu'il passera le projet à ses connaissances. « À cette époque, je voulais juste publier ce livre pour avoir

quelque chose à montrer aux éditeurs par la suite et ainsi trouver du travail, je n'avais jamais imaginé que cette histoire irait aussi loin ! ». Staros, qui a le nez creux, décide de garder le projet chez Topshelf et le publie en 2005 sous la forme de 5 épisodes ensuite reliés en TPB. Les critiques apprécient le bouquin dès le début, mais le succès public se fait encore un peu attendre. Pourtant, c'est en allant à la convention de San Diego l'année suivante que Venditti et Top Shelf sentent le vent tourner. Ayant entendu parler de l'histoire, des tas de producteurs hollywoodiens cherchent à rencontrer Venditti qui possède les droits de son histoire. Timide, un peu étonné, il les reçoit et signe assez vite finalement un deal avec Disney. Dès le mois de novembre 2007, Bruce Willis est déterminé comme étant la star du film et le tournage débute en avril 2008. Aux USA, le film est sorti le 25 septembre dernier et réalise des entrées tout à fait honorables. Venditti continue de travailler chez Top Shelf : « J'emballer moins de paquets, mais mon job premier consiste toujours à m'occuper des libraires et des stands lors des conventions ». En juillet dernier, Top Shelf a sorti un prologue au film, *The Surrogates Flesh*



and Bones qui se déroule 15 ans avant l'action du film. Et Venditti envisage également d'écrire la suite du film dans quelques temps. En attendant, il travaille sur un thriller politico-médical qui s'intitulerait *The Homeland Directive*.

DE LA BD AU GRAND ÉCRAN

Alors, que raconte au juste *The Surrogates/Clo-*
nes pour avoir eu un tel destin ? Une histoire de science-fiction assez classique au départ, mais qui pose de réelles questions à son lecteur. Venditti l'a commencée après avoir lu un article sur les gens qui se laissent happer par la technologie, Internet etc. et perdent ainsi pied avec la réalité et avec leur conjoint. Son héros, Harvey Greer, expérimente donc ce problème dans son propre foyer, puisque sa femme ne sort plus de sa chambre et laisse son clone vivre à sa place en permanence. (Hollywood en a même rajouté une couche dans le mélodrame personnel de Greer...). En dehors de ça, Greer est un flic comme on en voit souvent au ciné, droit honnête, bedonnant et un peu blasé. (le rôle parfait pour Bruce Willis, puisqu'il l'a déjà interprété... dans *Die Hard* !). Dans la BD, il est bien entendu moins glamour que l'acteur, mais il se pose des questions morales assez légitimes sur l'utilisation de la technologie. De ce point de vue là, le film est d'ailleurs nettement plus tranché que la Bd, voire un peu moralisateur, comme l'avoue Venditti : « C'est vrai que le film est un peu préemptoire, car je pense qu'il entend délivrer un message spécifique au public. Je ne voulais pas faire ça avec la BD. Je voulais que le lecteur se pose des questions et y réponde lui-même. Pour ma part, *Clo-*
nes a d'ailleurs soulevé de nombreuses questions dont je n'ai pas encore trouvé les réponses ! ».

À commencer par celle de l'apparence. Ainsi, dans le film, le partenaire de Greer n'est plus un homme comme dans la BD, mais une jolie jeune femme ! Ou plutôt une jolie clone, puisque désormais la police est désormais entièrement composée de répliques. Moins de danger, une criminalité quasi-inexistante, presque plus de morts, la solution semble idéale ! D'autant que dans cet univers futuriste qui, dans la BD, se passe en Georgie, en 2054, et dans le film à Boston, les gens n'hésitent pas à prendre un clone qui n'est pas du même sexe qu'eux, et qui aura l'avantage d'être très beau, très mince et bien entendu très jeune ! « Je pense effectivement que le fait de vouloir

être quelqu'un d'autre est un désir humain que chacun a » explique Venditti, « et j'ai écrit *Clo-*
nes pour essayer de répondre à cette question ». La BD contient d'ailleurs en son milieu des articles et des pubs vantant les mérites des clones, (notamment en ce qui concerne l'égalité sociale et sexuelle à laquelle ils contribuent) qui valent leur pesant d'or... Venditti n'est pas un spécialiste de science-fiction, mais c'est un bon connaisseur de l'âme humaine et c'est sans doute ce qui explique le succès de sa BD. Selon ses propres dires : « Je n'ai pas lu plus de dix romans de science-fiction dans toute ma vie, donc on ne peut pas dire que je sois très familier du genre ! *Clo-*
nes est une

histoire de science-fiction par nécessité parce qu'elle parle d'une technologie qui n'existe pas encore. Mais je pense que c'est plutôt une histoire de détectives qu'autre chose ». En effet, la partie enquête, nettement plus développée dans la BD que dans le film pour des raisons évidentes, est particulièrement intéressante. D'autant plus que Greer s'y retrouve en face à face avec un personnage très charismatique : le Prophète. Ce gourou new-age, très bien interprété dans le film par Ving Rhames, dirige les humains anti-clone, appelés les Dreads. Ils habitent la « réserve ». Un endroit où l'on croise encore des chevaux et où l'on coupe du bois ! A vrai dire, ça fait un peu trop village d'illuminés dans le film, et c'est plus inquiétant dans la BD, car le Prophète est censé y régner sur 80 000 âmes ! « Le Prophète est mon personnage préféré... » avoue Venditti. « J'aime bien sa dualité. Il est sur une corde raide entre homme de Dieu et charlatan ! (Rires) » À travers ce personnage, Venditti se paye donc le luxe d'aborder le thème de la religion, mais aussi celui de la révolution et de la liberté. Sans compter le manque de morale des hommes politiques, leurs manœuvres et l'appât du gain. Et pour faire bonne mesure, il aborde aussi la question de la drogue et du tabac, comme celle de l'éducation des enfants ! Evidemment, le film ne pouvait pas traiter tous ces aspects et Hollywood a choisi une happy end... là où Venditti avait préféré une fin nettement plus noire. En clair, s'il existe de nombreuses différences entre la BD et le film, finalement, cela rend les deux assez complémentaires ! Le comic-book est nettement mieux, mais si le sujet vous intéresse, ne vous privez ni de l'un ni de l'autre !

Plus d'informations

Clones-Éditions Delcourt-21/10/2009. 14,95 €
Clones-Walt Disney Studios Motion Picture
France -28/10/2009.

Les auteurs de la BD viennent en France et au Québec pour une grande tournée de conférences. Prochains événements sont prévus :
 - À Paris le 23/10 (Village Sorcier, Boulevard)
 - À Montréal le 24/10 (Forum Peuple Hall)
 - À Lyon le 25/10 (Cinéma Expérimental)
 - À Québec le 26/10 (Forum Allouez)
 - À Paris le 27/10 dans d'autres



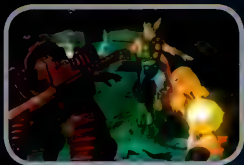
Ving Rhames, Rachelle Lefevre et
 Bruce Willis pour le prix d'un
 compositeur le casting de Clones.



MARVEL ULTIMATE ALLIANCE 2
JEUX 25.09.2009

GUERRE CIVILE SUR CONSOLES

DEUX ANS APRÈS UN PREMIER VOLET, ACTIVISION SORT MARVEL ULTIMATE ALLIANCE 2 SUR TOUTES LES PLATEFORMES. LES DÉVELOPPEURS N'ONT PAS PRIS BEAUCOUP DE RISQUES PUISQU'ILS ONT DÉCIDÉ D'ADAPTER CIVIL WAR, L'UNE DES SAGAS LES PLUS POPULAIRES DE CES DERNIÈRES ANNÉES AU SEIN DE L'UNIVERS MARVEL.



Pour ceux qui n'auraient pas lu cette histoire, en voici les grandes lignes. Suite à un accident, le gouvernement américain décide de voter une loi qui oblige les super-héros, et les super-vilains, à s'enregistrer et à dévoiler leur identité secrète. La communauté des Justiciers se scinde en deux groupes : les "pro" dirigés par Iron Man et les "contre" soutenus par Captain America.

DANS QUEL CAMP ÊTES-VOUS ?

Après une introduction où vous enquêtez pour Nick Fury, les événements s'enchaînent. L'explosion de Stamford déclenche une réaction en chaîne qui divise les héros. C'est là que le jeu prend tout son sens. Selon votre choix, vous n'accéderez pas aux mêmes personnages. Ainsi, du côté de Captain America, on trouve Luke Cage, Iron Fist, Deadpool, Daredevil, la Torche Humaine et bien d'autres. Le groupe du Vengeur à l'armure rouge et or réunit, notamment, Red Richards, Songbird, Hank Pym, War Machine... Les lecteurs de comics constateront que les créateurs du jeu n'ont pas osé trop se mouiller. Le scénario suit mot pour mot l'histoire d'origine. Durant les cinématiques, on croirait voir s'animer les dessins de Steve McIniven. Cependant, cer-

tains personnages changent de camp en cours de route, ce qui résulte parfois à une différence par rapport à Civil War.

ÉQUIPE DE CHOIX

Tout comme dans le premier opus, le joueur doit diriger une équipe de héros. Ici, quatre personnages sont jouables simultanément. Il suffit d'utiliser la croix directionnelle pour changer de héros. Vous pouvez accéder à tout moment à l'écran de sélection. C'est un sacré avantage car, selon les situations, il faudra faire appel à des poids lourds, tels que la Chose, ou des Justiciers agiles, comme Spider-Man. Chaque protagoniste est "customisable" : un système de points vous permet d'acquérir des compétences. Quatre super-coups sont débloquables au fil du jeu.

DE GRANDES RESPONSABILITÉS

Niveau graphismes, rien à reprocher. Le seul problème vient de la caméra qui a parfois du mal à se recalibrer. Il peut vous arriver d'ailleurs de frapper dans le vide plutôt qu'un ennemi. Il suffit de quelques minutes de jeu pour prendre en main l'équipe de surhommes. Quelques phases de dialogues viennent ponctuer les combats. Selon vos réponses, vous gagnerez ou, au contraire, vous perdrez de nouveaux associés. Il serait dommage de passer à côté de cette petite pépite !

Pierre Ronson

Marvel Ultimate Alliance 2 - Activision - Disponible - PC/PS3/Xbox 360/XS/PS2/Wii.



» **AVANCE RAPIDE**
VITE VUS, VITE DIGÉRÉS...

CORALINE

DVD

20.10.2009



Coraline Jones est une fille curieuse et pleine de vie qui a bien du mal à tromper son ennui. Délaissée par ses parents trop pris par leur travail, elle décide d'explorer la vieille maison et découvre, en

ouvrant une porte condamnée, un passage vers une autre réalité. Dans ce monde, tout semble identique tout en étant différent. Ses nouveaux voisins n'ont rien plus son nom et ses « autres parents » font attention à elle. Le seul détail étrange qui différencie les deux univers réside dans l'absence d'yeux des habitants de l'autre monde qui sont remplacés par des boutons tout comme l'étrange poupée de Coraline. Très vite, Coraline va décider de passer plus de temps auprès de ses autres parents plus disponibles que les vrais. Mais très vite, elle va découvrir que les apparences peuvent s'avérer trompeuses. Le film d'animation vous plongera dans l'imaginaire d'un Neil Gaiman au sommet de sa forme. Réalisé par un maître en matière d'animations, Henry Selick (déjà auteur de L'étrange Noël de Mr. Jack et de James et la pêche géante), Coraline se situe entre le conte pour enfants et le film fantastique angoissant. Servi par un doublage original haut en couleur (Dakota Fanning, Tori Katcher, French & Saunders), une ambiance perilleuse à nulle autre, ce long-métrage surprenant et envoûtant aura le mérite de ne pas vous laisser indifférent.

Y.A.

DVD - 91,90 € - Universal Pictures Video.



DC ANIMATION A LE VENT EN POUPE : UN NOUVEAU LONG-MÉTRAGE ANIMÉ TOUS LES TRIMESTRES ! IL Y EN AURA FORCÉMENT POUR TOUS LES GOÛTS. POUR SA COLLECTION AUTOMNE, L'ÉDITEUR NOUS PROPOSE DE (RE)VIVRE LA SAGA "PUBLIC ENEMIES"...



SUPERMAN/BATMAN

Deux justiciers dans la ville

La nouvelle production issue du département animation de DC (un des tous derniers projets sortis avant l'ère DC Entertainment) s'avère donc être un long-métrage reprenant l'intrigue de la célèbre saga *Superman/Batman: Public Enemies*, de Jeph Loeb et Ed McGuinness, et publiée dans les pages du mensuel *Superman/Batman* en 2003. On y découvre Lex Luthor devenu président des États-Unis profitant d'un contexte de crise plus que favorable. Première mesure phare du Président Luthor mettre sous sa coupe les « prétendus super-héros ». Certains acceptent de travailler avec le représentant du peuple américain, d'autres non. Parmi ces derniers, on retrouve le Chevalier Noir et son ami bleu et rouge, toujours aussi méfiant à l'égard de Luthor. Comme si cela ne suffit pas, l'armée vient de repérer une météorite de kryptonite gigantesque se dirigeant vers la Terre. Le Président Luthor aveuglé par son ego surdimensionné est persuadé que ses calculs lui permettront de détruire cette menace grâce à des missiles nucléaires. Plus prudents, nos deux compères tentent de préparer un plan de soutien. Malheureusement, Luthor souhaite passer pour



le sauveur de l'humanité incontestable et va piéger Superman en impliquant Metallo. Pourchassé par une équipe de super-héros et par les super-vilains appâtés par une récompense alléchante, Superman ne peut compter que sur Batman pour le tirer de ce mauvais pas. Ensemble, les deux super-héros vont faire leur possible pour sauver la Terre et démasquer Luthor... Jusqu'à présent, les long-métrages DC ont toujours bénéficié d'un traitement impeccable. Que ce soit sur le fond comme sur la forme, on a affaire ici à une œuvre de qualité. Les doubleurs (des acteurs habituels des séries DC) ont effectué un travail remarquable, leurs voix collant parfaitement aux personnages. Félicitons également la directrice de casting, Andréa Romano (interviewée dans *Comic Box #60*), pour proposer en « guests » Allison Mack (*Smallville*) dans le rôle de Power Girl et, pour les cinéphiles, CCH Pounder (*Bagdad Café*). Du côté de l'animation, ce film, sans pour autant casser les codes du genre, offre un bon moment riche en action et assez fluide. Le chara-design est très fidèle aux dessins d'Ed McGuinness (des figurines issues du film d'animation sont d'ailleurs disponibles, cf. le Cult Corner de ce nu-

méro) et certaines séquences permettent de retrouver un large panel de super-vilains à l'écran. En ce qui concerne le scénario, on est, là aussi, très proche de l'œuvre d'origine. Les puristes tiqueront face à quelques aménagements, mais les autres seront ravis de retrouver cette saga culte en long-métrage. Les fans peuvent donc se procurer sans crainte cette petite merveille. D'autant que la galette, en version Blu-Ray, fourmille de bonus tout aussi sympathiques que le film lui-même. Les fans retrouveront ainsi une version commentée du film, une analyse de la relation Batman/Superman dans les comics et une présentation de *Blackest Night* et des épisodes de *JLA* et *JLU* choisis par Bruce Timm lui-même. Parmi les « immanquables », il y a la retransmission d'un dîner entre Kevin Conroy, Bruce Timm, Andréa Romano et Gregory Neveck (le responsable du projet) au cours duquel confidences et plaisanteries fusent pour notre plus grand plaisir. Enfin, nous avons même droit à un making-of du prochain projet de DC Animation, *Justice League*:

Crisis on Two Worlds, qui semble s'inspirer de *JLA: Earth 2* de Grant Morrison et Frank Quitely. Décidément, DC Animation maîtrise toujours autant son sujet. Pourvu que ça dure !

Yves Dubois

Numéro 1000
Zone 1 (en import)





LE TALH GREGORY NOVEN, DE COMICS.



DC EST EN PLEINE RÉORGANISATION MAIS A TOUJOURS GARDÉ UN ŒIL SUR CE QUE SA MAISON MÈRE FAISAIT AVEC SES PERSONNAGES. GREGORY NOVEN EST CET ŒIL-LÀ. IL ARBORE UNE CARTE DE VISITE DC COMICS MAIS TRAVAILLE EXCLUSIVEMENT EN CALIFORNIE AVEC WARNER ANIMATION. IL LÈVE LE VOILE SUR LE CHOIX DES PROJETS...



Vous êtes l'agent de liaison de DC chez Warner Animation. Concrètement, ça veut dire quoi ? Je m'occupe du développement de la production, au niveau TV et ciné.

Vous êtes le type qui décide si ça passe ou ça casse, donc ?

Oui. Nous travaillons sur le scénario. Nous choisissons certaines choses. Nous travaillons avec les différents partenaires et on s'assure que le boulot soit fait.

À ce propos, il semble qu'il y a eu beaucoup de changements dans la mythologie du personnage de Green Lantern dans "First Flight". Hal Jordan ne passe que 3 minutes sur Terre...

Vraiment ? (Rires) Vous savez quand on fait un film comme ça, on commence par se demander quelle histoire nous voulons raconter. Ici, ce que nous voulions vraiment raconter, c'était la première année de « boulot » de Hal. On l'a vu 100 fois sur Terre, et nous voulions zapper toute cette partie. Et si il était allé directement dans l'espace ? Et si les Gardiens n'avaient pas attendu ? C'est genre de choses... Il y a déjà eu tellement de versions dans le comic-book. Je me souviens de l'originale, où il est projeté astralement sur Oa et ne s'en rappelle pas. Puis il y a eu la version de Geoff Johns, plus récemment. Nous ne voulions pas refaire ça. Du moment que Abin Sur lui donne la bague et meure ; qu'on a montré un simulateur de vol et introduit Sinestro... L'idée était de le plonger dans l'action aussi vite que possible

dans des aventures spatiales avec une bonne enquête policière.

Pourquoi être parti sous un angle plus mature, au lieu de faire un film tout public ?

Pourquoi pas ? Notre approche, à DC Animation, est d'essayer de faire des films pour nous, pour les fans. Nous n'avons pas de contrainte comme « faire un dessin animé pour les enfants de 4 ans ». Non, c'est purement pour les fans. Alors autant faire un PG-13, qui raconte une vraie histoire, qui rende justice au comic-book et au personnage. Nous avons pu

faire ça sérieusement, sans avoir à alléger quoi que ce soit. C'est bien plus amusant pour nous, pour tous les auteurs et animateurs qui travaillent dessus. Ça nous permet de jouer sur un flot d'émotions plus intense, de montrer une véritable violence. J'espère qu'un jour, on pourra montrer toutes les scènes coupées (Rires). Il y a du sang. Mais pas de seins malheureusement. J'espère que le montage pourrait inclure les scènes de bain, mais...

Vous avez déjà envisagé de faire un film R-rated ?

Oui, nous en parlons souvent. C'est une option mais il faudrait que le film s'y prête. Si, par exemple, nous décidions de faire un *Hellblazer Animated* – ce que nous adorerions, même si ça ne veut en aucun cas dire que nous travaillons dessus là, ça aurait du sens d'aller vers du plus mature. Et on aimerait beaucoup. Mais c'est toujours pareil : il faut donner au public ce qu'il attend. On me demande sans cesse quand est-ce qu'on fait les *Teen Titans*. C'est ce que je dis tout le temps aux gens lors des sondages sur les personnages : ne répondez pas Superman et Batman, on vous en donnera de toute façon ! Ne craignez rien, ils sont au programme. Et après, c'est toujours Wonder Woman. J'aimerais bien faire un film sur les *Teen Titans*, mais ils sont souvent derniers sur la liste.

Aquaman, peut-être ?

Ça se pourrait. Mais ça dépend aussi beaucoup des scénarios qu'on reçoit. La plupart des personnages dont on vient de parler sont en développement. On essaye de trouver de bons scénarios.

Vous n'attendez pas qu'un scénariste de comics écrive l'histoire que vous adapterez ensuite ?

C'est une bonne question. Mais Aquaman a ce problème assez unique. C'est un bon personnage, mais quelle storyline adapter ? Pour Wonder Woman, le problème ne s'est pas trop posé, parce que c'était une histoire au sujet de ses origines, et elles ont déjà été racontées de 50 manières différentes. Green Lantern est plus original. Nous avions Alan Burnett, il avait une excellente histoire etc., pourquoi pas ? De plus, nous venions de faire *The New Frontier*, qui est essentiellement l'histoire des origines de Green Lantern. Nous n'avions pas envie d'en faire une autre interprétation un an après. On s'est dit : autant expédier les origines rapidement, arriver rapidement sur Oa, suite à un signal de détresse. Nous en avons parlé, et on a décidé de poser les choses rapidement, montrer ses origines en 3 minutes et le balancer au cœur de l'action.

Vous avez travaillé également sur « Public Enemies », le Superman/Batman adapté de l'arc de Loeb et McGuinness. Et ensuite, d'autres projets ?

Tout ce que je peux vous dire, c'est qu'on a trois films en chantier (dont *Crisis on Two Worlds*). Donc nous ferons encore au moins trois films. Et deux d'entre eux sont des adaptations de matériel existant. Le troisième l'est plus ou moins, mais avec pas mal de matériel original. Mais je ne sais même pas quand nous pourrions en parler. Ils ne sont même pas encore au calendrier.

Propos recueillis par
Fabrice Saphir



donc, et continuez comme ça encore longtemps ! J'en viens au point principal de mon message : votre article sur les comics et le catch d'il y a maintenant deux numéros. Je suis tout à fait d'accord avec ce que vous y écrivez mais, fan de catch, je me dois d'apporter quelques précisions. Certes, la WWF/WWE et la WCW ont allègrement joué avec les codes des super-héros. Mais ils sont loin d'être les seuls. Il y a une petite "fédération" de catch américain de la Côte Est que j'apprécie particulièrement et qui joue ouvertement avec tous ces codes. Et comme ils font cela avec un grand talent, je ne ressens aucune gêne à faire un peu leur pub. Il s'agit de la fédération nommée CHIKARA. Leur but avoué : réconcilier les différents types de catch : américain bien sûr, mais aussi mexicain (basé sur la vitesse et l'acrobatie) et japonais (qui insiste sur le côté réaliste). Dit comme cela, c'est sûr, on peut douter de la réussite de l'entreprise. Pourtant, elle est incontestable. Je ne parlerai pas ici de la qualité intrinsèque des "matches", mais plutôt de l'esthétique qui entoure toute la production et qui rappelle par de nombreux côtés le monde du comics. Allez faire un tour sur le site de Smartmarkvideo (l'entreprise qui commercialise leurs DVDs), dans la rubrique "Chikara pro Wrestling" : vous constaterez que bon nombre des jaquettes de DVD reprennent (d'une manière très réussie d'ailleurs) cette esthétique "comics de super-héros". Un des plus beaux exemples récents est peut-être cette jaquette : <http://www.smartmarkvideo.com/Chikara-DVD-November-16-2008-ArmDrags-To-Riches-Wallingford-CT/> Leur site officiel n'est pas en reste (et en français

en plus), allez voir par exemple la galerie présentation des catcheurs : <http://www.chikarapro.com/French/indexFRA.shtml> Bon nombre de leurs catcheurs sont aussi dans cet esprit. Le premier d'entre eux est certainement le boss et entraîneur en chef, "Lightning" Mike Quackenbush. Son costume de scène fait immédiatement penser à une version revue d'une tenue du Flash. Bon nombre d'autres catcheurs ne sont pas en reste, surtout ceux qui combattent avec un masque et qui reprennent donc ce poncif du genre : le personnage à double identité, que la lutte mexicaine connaît bien elle aussi. Ce mix vient en fait sans doute du milieu culturel très particulier qui règne sur la côte Est des USA, fait d'une assimilation assumée d'influences très diverses : comics, catch, influences européennes, asiatiques, etc. Pourtant, dans toute la production du Chikara, on sent qu'ils jouent sciemment avec ces codes en toute connaissance de cause, pour un public qui est à l'unisson et qui vient voir ce qu'est vraiment le catch, un divertissement à base sportive. D'ailleurs, les fans sont tous des "smart marks", littéralement des "fans intelligents", donc pas dupes mais qui acceptent de jouer le jeu. Et il faut bien avouer que vu la production du Chikara, le pari est réussi : on est bien au-dessus du niveau de la WWE en termes de "storytelling" des matchs mais aussi en termes de performances visuelles et sportives. Il faut dire que le géant du catch et la Chikara ne visent pas du tout le même public...

Cher Xavier,

David Galtier

Merci de cet addendum à notre article de Comic Box #59. Néanmoins il convient de souligner d'une part que nous ne sommes pas un magazine de catch parlant de catch (et du coup comparer les performances sportives des uns ou des autres serait ici largement hors sujet) d'autre part nous ne saurions à l'évidence pas nous transformer en annuaire du catch en citant TOUS les catcheurs qui ont un lien avec les comics puisque (et c'était sans doute l'objet commun à l'article et ta lettre) ils sont bien trop nombreux pour tenir dans un numéro entier (et il n'y a pas que les américains, certains catcheurs français aussi font les yeux doux aux super-héros). Nous nous sommes plutôt intéressés à la WWE ou la WCW parce que leurs relations avec Marvel ou d'autres ont été fluctuantes et permettaient de démontrer une évolution sur la durée. De même pour des questions de place nous n'avons pas non plus parlé de nombreux épisodes de comics qui font usage d'un Masked Marvel, Masked Wonder ou Masked Man en lien direct avec le catch (comme "X The Marvel", ennemi de Power Man inventé par George Perez et Bill Mantlo). Les deux univers sont tellement interdépendants qu'ils font référence l'un à l'autre en permanence !

Bon, vous avez été bien timides ces derniers temps, alors bougez-vous un peu pour écrire, dessiner, gratouiller, flageller (euh... là, c'est Zemo qui se lâche). Du nerf que diable !
Izod & Zemo
(au pays des Comicsounours)

SOYLENT COMICS

La librairie en ligne
spécialisée

Comics VO & Comics VF

www.soylentcomics.com

Testez le code "COMICBOX"
au moment de votre première commande

DECLIK COMICS

Une autre vision du comics
Comics VO/VF :
Panini Marvel France,
Lug, Delcourt, Semic...
Commande Previews,
Posters, Lithos, Sideshow,
Gentle Giant, Bowen...

Face au 84,
Quai de l'Hotel
de Ville
75004 Paris

Tél :
06 11 49 53 51

De 14h à 19h
du mercredi au dimanche

Commander en ligne

www.declikcomics.com



FIN
OCTOBRE
LE SITE
FAIT PEAU
NEUVE !

place net

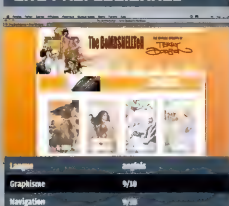
BLOGGERS



Et pendant ce temps sur le set d'Iron Man 2... Le site d'Entertainment Tonight Online est allé faire un petit tour sur le lieu de tournage du prochain Iron Man et propose donc aux internautes de voir trois petites vidéos (une de 5 minutes et les deux suivantes d'environ 2:50 chacune) exclusives où l'on retrouve les acteurs principaux du film répondant aux questions des envoyés spéciaux d'ETonline.com. C'est également l'occasion de découvrir un peu plus d'images sur la « rencontre » entre Whiplash et Tony Stark. De quoi patienter en attendant l'arrivée d'un vrai trailer.

<http://www.etonline.com/news/2009/09/79024/>
<http://www.etonline.com/news/2009/09/79068/>
<http://www.etonline.com/news/2009/09/79114/>

SITE PROFESSIONNEL

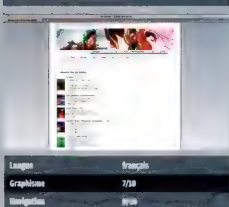


[HTTP://TERRYDODSONART.COM/](http://terrydodsonart.com/)

Amateurs de jolies femmes dessinées, réjouissez-vous ! Car le site de Terry Dodson fait la part belle aux sculpturales et plantureuses créatures qui ont fait la renommée de cet artiste talentueux. Fort judicieusement appelé « The BombsHelter » (que l'on pourrait traduire en français par « l'abri anti-bombe », ce havre de paix numérique vous propose de retrouver un intéressant portfolio de Dodson contenant de nombreuses créations (sketches, artworks, dédicaces et pages de comics en tout genre). Si la partie « boutique » du site est actuellement « en construction », le dessinateur propose tout de même de nombreuses planches originales à la vente. Cerise sur le gâteau pour les fans : la présence d'un blog régulièrement mis à jour par Terry où ce dernier rend compte de ses divers travaux du moment en publiant des planches inédites.

Yann Belloir

SITE AMATEUR

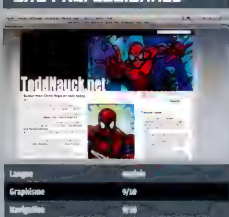


[HTTP://ANIMARVEL.FRBB.FR/](http://animarvel.frbb.fr/)

Voilà un site de passionnés français qui plaira aux amateurs d'animation « made in Marvel ». Animarvel est en effet une impressionnante mine d'informations sur les séries animées issues de la Maison des Idées entre 1990 à nos jours. Bien que centré sur les séries TV, vous y trouverez également des critiques consacrées aux direct-to-DVD et aux autres long-métrages animés de Marvel. Outre un petit récapitulatif des productions animées de la compagnie de Spider-Man, le site comporte aussi des dossiers thématiques très intéressants, des analyses détaillées, un forum très actif, et des interviews de créateurs de séries animées. Les fans apprécieront les efforts et le travail de cette équipe d'amateurs éclairés qui rend un bel hommage aux animés Marvel.

Yann Belloir

SITE PROFESSIONNEL



[HTTP://WWW.TODDNAUCK.NET/](http://www.toddnauck.net/)

S'agissant plus d'un blog que d'un site personnel, ToddNauck.net vous propose cependant de rentrer en contact avec l'artiste redonnant vie à la très controversée Saga du Clone de Spider-Man. Dans ce blog régulièrement mis à jour, Todd Nauck présente son travail en commentant ses dessins ou les œuvres auxquelles il a participé et en laissant des liens vers des interviews qu'il a données. En véritable passionné de comic-books, ce dessinateur talentueux s'amuse à croquer des personnages qu'il affectionne particulièrement en expliquant à ses lecteurs la relation qu'il entretient avec eux. Les fans y trouveront également des liens vers ses dessins récents, les vidéos auxquelles l'artiste a participé, une galerie photo ainsi que l'adresse de son twitter. Tout ce qu'il faut pour continuer à suivre avec plaisir les travaux de ce brillant dessinateur.

Yann Belloir

LES POUVOIRS DU NET

ÇA T'INTÉRESSERA, TU APPRÉCIES AVOIR ÇA, MAIS C'EST DANS LES ENCHÈRES QU'ON EN ACHÈTE.

LES COMICS MARVEL S'ANIMENT

Les comics Marvel s'animent ! Après Spider-Man, c'est au tour de Hulk de franchir le pas et de passer du papier à l'écran. Le film de Brett Ratner, sorti en salles le 11 septembre, propose une version très différente de celle que l'on connaît. Le film est basé sur la série télévisée des années 1970, mais avec des personnages et des scénarios très différents. Le film est une véritable œuvre d'art, avec des effets spéciaux impressionnants et une musique de John Williams. Le film est une véritable œuvre d'art, avec des effets spéciaux impressionnants et une musique de John Williams.

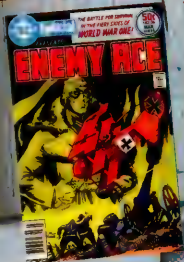
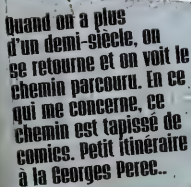
COMICS ET CINÉMA

Le site Agent Provocateur propose une nouvelle collection de livres intitulée « Les Comics et le Cinéma ». Cette collection est composée de livres qui analysent les liens entre les comics et le cinéma. Les livres sont écrits par des experts du domaine et sont très intéressants. Les livres sont disponibles en format papier et en format numérique.



Il y avait aussi les comic-books de SF, souvent composés de courtes histoires de voyage dans l'espace, de monstres extra-terrestres, d'univers parallèles. Celles que j'aimais le plus étaient celles qui présentaient l'espace comme une sorte de grande banlieue de la Terre, avec des vaisseaux en forme de voitures em-

Somme toute, pour un vieil amateur comme moi, l'époque est idéale pour se refaire une cure de jouvence.



© 2006 Pearson Education, Inc. All rights reserved. 013047



guide 2lecture

MARVEL SAGA #4 : PUNISHER



Après avoir vu Marvel et les autres héros se battre, il faut maintenant connaître leur Dark Side. Mais le Punisher, allait rester les bras croisés ? Non. Cette fois-ci, il va se battre contre son pire ennemi : le crime organisé. Une série au centre des événements tout en montrant le côté sombre de l'univers Marvel. Très intéressant...

Panini - Novembre 2009 - 5,60 euros.

biographies

LES CHRONIQUES DE SPAWN #25



Ce numéro des Chroniques Spawniennes contient les #192 et #193 de l'édition américaine, qui marquent le retour de Greg Capullo, mais doute le dessinateur le plus emblématique de Spawn après McFarlane lui-même. Delcourt fait aussi très fort en prévoyant déjà la traduction de *Haunt #1*, nouvelle série lancée par Kirkman et McFarlane. Pour clore le bal, le *Book of Dead* illustré par Ashley Wood. Du beau monde donc.

Delcourt - Novembre 2009 - 5 euros.

DARK REIGN #1



Faites connaissance avec les Dark Avengers, reflets maléfiques mais dument autorisés des Vengeurs. Spider-Man, Wolverine, Ceil-de-Faucon semblent avoir viré de bord. Mais comme dirait l'autre, méfiez-vous des imitations. À noter que la revue donne aussi sa chance à de nouveaux concepts (Secret Warriors, les troupes de Nick Fury) et à des personnages moins populaires (Agents of Atlas, War Machine). Du sang neuf, pour ceux qui se lassent des héros classiques.

Panini - Octobre 2009 - 4,60 euros.

DE L'UNIVERSE HORS SÉRIE #15 : FINAL CRISIS 3

L'équation d'Anti-Vie a frappé. La majeure partie de la planète est passée du



côté obscur et les rares héros qui résistent tombent les uns après les autres devant les sbires de Darkseid. Autant dire que le désespoir règne. Le sort du monde repose sur les Flash et sur... l'Homme Tatoué ? À noter que Grant Morrison et J.G. Jones sont renforcés dans ce numéro par le dessinateur Carlos Pacheco.

Panini - Novembre 2009 - 5,40 euros.

MARVEL ICONS #55



Tony Stark n'est plus en haut du podium, sa technologie Extrémis se désagrége et Osborn a mis sa tête à prix. Autant dire que tout (ou presque) change pour Iron Man. On parle plutôt « famille » chez les FF et les Nouveaux Vengeurs, sur des tons très différents. Chez les uns on parle noce, chez les autres il faut sauver la fille de Luke Cage. Si Captain America et les FF sont autonomes, Iron Man et les Vengeurs sont au premier rang des concernés par Dark Reign.

Panini - Novembre 2009 - 4,60 euros.

STAR WARS, LA SAGA EN BD #22



La Force est une nouvelle fois avec le magazine officiel des comics de Star Wars puisque le numéro du bimestre affiche du Chris Gossett mais aussi du Ben

Templesmith au programme. À noter que parmi les personnages mis en exergue cette fois-ci, on en apprend plus sur le néfaste Darth Sidious. Bref un numéro sombre mais plein de trouvailles !

Delcourt - Novembre 2009 - 5,50 euros.

SUPERMAN & BATMAN #77



Trois épisodes du Action Comics de Geoff Johns et Gary Frank. La Légion des Super-Héros et Superman à l'assaut de la Ligue de Justice de la Terre. Pendant

ce temps les choses vont de mal en pis pour Batman et ses amis, capturés, malmenés aussi bien sur le plan physique que psychique... Les gens du Dark Noir sont bien décidés à exterminer l'univers des héros !!!

Panini - Octobre 2009 - 4,60 euros.

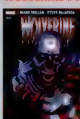
ULTIMATES HORS SÉRIE #39 : WOLVERINE VS. HULK



On aura attendu des lustres que la mini-série soit terminée. Finalement l'Ultimate Wolverine Vs Hulk de Damon Lindelof (Lost) et Leinil Francis Yu (New Avengers, Secret Invasion) arrive après des années d'attente. Et quand le monstre des Ultimates croise la machine à tuer des X-Men, ce n'est pas pour faire ami-ami... Une mini-série courte mais énergique, avec quelques hallucinations animalières assez particulières...

Panini - Octobre 2009 - 4,60 euros.

WOLVERINE #189



Le vieux Wolverine doit faire face à l'homme qui manipule le monde post-apocalyptique d'Old Man Logan. Sauf que Wolverine a juré de ne plus utiliser ses griffes et qu'il part donc avec un handicap. Dans Wolverine Origins, le Wolverine du présent et son fils « chauffent » sur la piste du mystérieux Romulus.

Panini - Octobre 2009 - 3,90 euros.

X-MEN #154



Un numéro qui (comme pratiquement tout ce qui sort chez Marvel à l'instant T) porte la marque du Dark Reign. Mais cet épisode spécial explore les relations de Sub-Mariner avec l'univers mutant et ses raisons pour rejoindre la Cabale, le tout produit par le combo Fraction, Breitweiser et Acuna. Autant dire qu'elle donne un éclairage très particulier sur les implications mutantes des événements actuels. Et toujours la suite de X-Men : Legacy et des Jeunes X-Men.

Panini - Juillet 2009 - 4,00 euros.

librairies

AMERICAN SPLENDOR #1



Harvey Pekar a entrepris en 1976 une série autobiographique à l'heure où la BD américaine semblait plutôt se préparer au règne des X-Men. Depuis, les états d'âme de Pekar sonnent comme une zone de résistance qu'ont rejoint des dessinateurs comme Robert Crumb et un véritable repère dans l'art du récit graphique. Ça et là la regroupent les histoires parues entre 1976 et 1982 et devrait ainsi nous emmener jusqu'à 2006 dans les tomes futures.

Ça et là - Disponible - 19 euros.

BILBO LE HOBBIT



Le scénariste Chuck Dixon (Robin, Punisher, Alien Legion...) porte en BD les aventures du Bilbo Sacquet de Tolkien. Gandalf le sorcier et ses compagnons partent à l'assaut du dragon Smaug ! Bien sûr en 144 pages il faut faire des choix et le roman d'origine n'est pas représenté à la virgule près mais les dessins et les couleurs de David Wenzel donnent un résultat assez sympathique.

Delcourt - Novembre 2009 - 16,50

euros.

BLACK SUMMER



Warren Ellis en overdrive... John Horus, un super-héros phare s'est radicalisé et pète un plomb : son premier geste est de tuer le président des USA. Dans le pays c'est la consternation mais très vite les questions fusent. Quel est le plan d'Horus et qu'est-il advenu des Sept Armes, l'équipe de héros qu'il avait co-créé ? Violent et ravagé à souhait. À mi-chemin entre Authority et Watchmen, ce qui n'est pas peu dire...

Milady - Novembre 2009 - 14,90 euros.

CEREBUS - HIGH SOCIETY



Cerebus, de Dave Sim, a été un monument des comics indés, ne serait-ce que par sa longueur (6000 pages publiées entre 1977 et 2004). Cet oryctopie colérique, égocentrique, un peu barbare et très cynique allait faire la nique à toutes les gros éditeurs, en parodiant souvent leurs codes. Il faudra parfois chercher loin les références (souvent datées) mais Cerebus reste un repère qu'il convenait de mieux faire connaître en France.

Vertige Graphic - 35 euros.

LE DERNIER TEMPLIER - LA PROPHÉTIE



De l'Héroïc Fantasy animalière ! Milady Graphics importe en France les aventures du Mice Templar une fable sauvage de Bryan J.L. Glass et Michael Avon Deming. L'histoire éclipse d'une souris lancée dans une quête héroïque. La bizarrerie de la chose c'est que le côté bestiole s'estompe vite pour laisser place à un vrai sentiment d'aventure. À découvrir d'urgence !

Milady - Octobre 2009 - 12,90 euros.

GEORGE SPROTT, 1884-1975



George Sprott (série que Seth a d'abord publiée dans les pages du New York Times) est un personnage lunaire, à la fois célèbre (il est présentateur à

la TV) et désuet (ses reportages sont plus que dépassés). L'auteur s'emploie à décrire un personnage à facettes multiples, avec des ambiances qui parfois empruntent à Chris Ware.

Delcourt - Novembre 2009 - 35 euros.

JUNGLE GIRL



Vous vous souvenez du Shanna de Frank Cho paru il y a quelques années chez Marvel ? Eh bien Cho et Doug Murray s'attaquent à une héroïne très très proche (même si là le dessin est signé Jungle Girl Milady), toujours blonde, toujours en bikini à fourrure et toujours en reine de la jungle. Seul le nom (Jana) et l'endroit (l'Afrique) ont changé. Sans prétention mais sympathique et énergique.

Milady - Novembre 2009 - 12,90 euros

MAVEL GRAPHIC NOVELS : NAMOR VOYAGE AU FOND DES MERS



Esad Ribic et Pete Milligan revisitent le mythe de Namor en le transposant dans un monde où il n'est qu'une sorte de rumeur de marins, l'humanité étant convaincue qu'il n'existe pas. À tort ou à raison ? C'est la question ! Les peintures d'Esad Ribic sont de toute beauté tandis que le script de Milligan donne à l'ensemble une atmosphère étrange et très personnelle.

Panini - Novembre 2009 - 17 euros.

STAR WARS : X-WING ROGUE SQUADRON - TOME 6

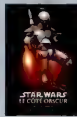


« Princesse et guerrière ». Depuis la sortie du premier film, l'univers de Star Wars aime bien les princesses. Mais voilà : celle-ci est pilote au sein de l'escouade Rogue. Est-ce que cette descendante royale s'acclimatera à la dure existence de soldat ? Et quel sera son choix quand elle devra choisir entre son poste dans l'armée et son trône ?

Delcourt - Novembre 2009 - 12,90 euros.

STAR WARS : LE CÔTÉ OBSCUR - TOME 10

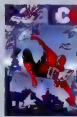
Jango Fett est feu le père du plus célèbre Boba Fett mais aussi le modèle à partir duquel ont été créés les clones de



la République puis de l'Empire. Ce nouveau tome permet d'explorer la genèse de « papa Fett » et de mieux comprendre celui qui est à la base de l'armée de l'Empereur. Qui plus est l'album peut se lire de manière indépendante des autres tomes.

Delcourt - Octobre 2009 - 12,90 euros.

Star Wars



SCARCE #73

Sous une jolie couverture de l'ami Paul Renaud, la revue Scarce consacre un numéro à ces Français qui ont réussi dans les comics.

Mais ce numéro ne donne pas que dans la francophonie avec aussi un sujet sur Human Target, agrémenté d'une interview de Pete Milligan et Cliff Chiang. À commander auprès de l'Association Saga, 10 rue Bugeaud, 69006 Lyon Association Saga - Automne 2009 - 8,50 euros.

comics VO

POWERS #1



Powers inaugure un nouveau volume et revient à un rythme mensuel. Christian Walker et sa partenaire se lancent bien sûr dans de nouvelles enquêtes. Honte

à vous si vous ne suiviez pas déjà cette excellente série mais voici l'occasion idéale de prendre le train en marche !

Marvel - Novembre 2009 - \$3.95.

SHAZAM! - THE MONSTER SOCIETY OF EVIL INC



La lutte du Captain Marvel contre la Société des Monstres ont occupé deux ans de parution entre 1943-1945, formant ainsi un des premiers storylines étendus de l'histoire des comics. Vous retrouverez non seulement tout le charme du Captain Marvel de l'âge d'Or mais aussi une bonne galerie de ses adversaires les plus pittoresques.

DC Comics - Octobre 2009 - \$39.99.

AVANCE RAPIDE

VITE LUS, VITE DIGÉRÉS...

LE PLUS VIEUX MÉTIER DU MONDE

Quand on vous dit que l'heure est à la variété ! Iron Devil (sorti en Octobre chez Delcourt) est d'un genre totalement à part. Imaginez deux prostituées immortelles puisque maudites dans l'antiquité. Iron Devil c'est ça : un récit pornographique à travers les âges, sorti de l'imagination du scénariste/dessinateur Frank Thorne (célèbre, entre autres choses, pour ses épisodes de Red Sonja chez Marvel). Magie noire et zoophilie sont au rendez-vous, Iron Devil n'est donc pas à mettre entre toutes les mains ou, en tout cas, pour tous les âges.



ŒUVRES DE RÉFÉRENCE

Intéressons-nous à quelques réimpressions qui, en leur temps, sont devenus des piliers de la BD américaine. On notera la sortie d'un Betty Boop chez Venis d'Ouest (disponible depuis plusieurs semaines). Si sa tête cancanaleuse peut faire rire de nos jours la petite pépée fut en son temps une superstar de la BD. Dans le même registre, le deuxième tome de Little Nemo (à sortir en novembre chez Delcourt) permettra de retrouver les dessins de Winsor McKay. Là aussi l'importance de cette BD plus que centenaire est souvent sous-estimée. Chronologiquement plus proche de nous, le Vertigo Graphic Novel : Black Orchid (prevu pour Novembre) restituera l'Orchidée Noire de Neil Gaiman et Dave McKean, un autre classique de toute beauté.





BOUCLES D'OR !

Voici un produit qui revient à la mode : les boucles de ceintures à l'effigie des héros DC et Marvel. Les fans de **The Big Bang Theory** savent qu'Howard les arbore avec fierté dans chaque épisode. Depuis, elle sont revenues dans les rayons t-shirts et casquettes des comic-shops. Choisissez votre héros et montrez votre admiration d'une manière classe et discrète !



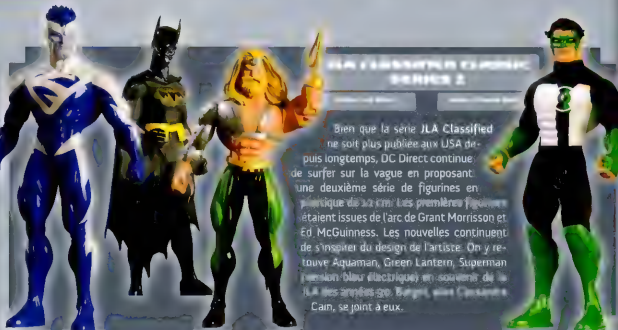
QUE LA FORCE SOIT AVEC TOI...

Vous avez peur d'avoir froid cet hiver ? Ces capes de Jedi produites par Sideshow pourront vous tenir chaud. Ce sont avant tout des collectibles. Prévues pour le début 2010, ces répliques des tuniques d'Anakin Skywalker, Obi-Wan Kenobi et Luke Skywalker seront en laine, au prix de 2995 pièce.



30

© DC Comics, © Marvel, © Sideshow

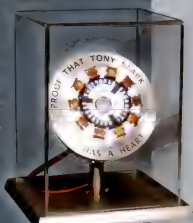


LA FAMILIARITÉ EST MONDIALE : SERIES 2

Bien que la série **JLA Classified** ne soit plus publiée aux USA depuis longtemps, DC Direct continue de surfer sur la vague en proposant une deuxième série de figurines en plastique de 12 cm. Les premières figurines étaient issues de l'arc de Grant Morrison et Ed McGuinness. Les nouvelles continuent de s'inspirer du design de l'artiste. On y retrouve Aquaman, Green Lantern, Superman (version bleu électrique) en souvenir de la JLA des années 90. Batgirl, avec Cassandra Cain, se joint à eux.

IRON MAN (ANC REACTOR)

Le cœur d'Iron Man a son compte : pour bientôt, et pour une Sideshow, exploite le filon du premier film jusqu'au bout. Quelques semaines après le casque du Vengeur à l'armure, voici une réplique du cœur nucléaire qui batte à l'énergie. Il s'allume sur son socle et enferme dans une vitrine. Alimenté par quatre piles A4, il s'illuminera sur demande. Le constructeur ne précise pas si l'arc pourra se détacher du socle. Son prix n'est pas très élevé (moins de 100€) compte-tenu de la qualité.



POWER GIRL STATUE

Éditeur : DC Direct

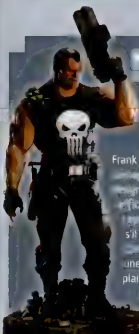
Série : 1/6 Heron 1800

Adam Hughes a encore frappé ! Power Girl, la plus pulpeuse des super-héroïnes, nous revient avec cette statue en résine de 25 cm de haut. Issue de la couverture de **Power Girl #2**, la demoiselle est parfaite. Les finitions de son visage sont stupéfiantes. On reconnaît sans problème le style de Hughes. Son petit prix va en attirer plus d'un...



REPERCUTS ENHUIVETTE

Les statues de Punisher sont très appréciées par les fans de l'anti-héros de Marvel ne pouvant pas passer à côté de cette statue de Sideshow. Dig'faut de dire que Frank Castle contemple son œuvre, un beau ouvrage à en juger par les bouillottes qui sont ! Les regards agents Ariel Olivetti sont dirigés vers l'effigie. Cet objet, aux finitions parfaites et l'expression un motif, son prix élevé, même s'il est justifié, est quelque peu dissuasif. Comme à son habitude, l'éditeur propose une version collector, limitée à 400 exemplaires, qui contiendra une illustration signée d'Ariel Olivetti.





SHIIT !

Les capes de Jedi ne vous tentent pas ? Vous pourrez opter pour la réplique de la veste de cuir de Logan, portée par notre héros dans **X-Men Origins: Wolverine**. Pour le prix d'une veste de marque, ce blouson en cuir semble de très bonne qualité.



IRON MAN MARQUE DÉFIÈRE

Hot Toys n'en a pas encore fini avec Iron Man ! Après l'armure Mark I, Mark II et deux versions de la Mark III, voici la Mark III "Battle Damaged". En quoi diffère-t-elle des deux autres déjà sur le marché ? Elle a notamment un effet "esquinté" à cause des combats. L'éditeur japonais n'a pas lésiné sur les accessoires : deux paires de mains supplémentaires, une main non-gantée, deux casques (l'un d'eux révélant le visage de Tony Stark). Les détails du produit sont impressionnants, surtout les armes cachées de l'armure.



FIGURE OF
BATGIRL
BATTLE

FIGURE OF
THE JOKER
BATTLE

Batman n'a qu'à bien se tenir ! Ses amis et ses ennemis viennent lui tenir concurrence dans le monde des mini-bustes en résine. En premier lieu, Batgirl d'après l'imagination d'Amanda Conner. La justicière danse le Watusi. Une version très sixties ! Le Joker, au contraire, a eu le droit à un lifting par Gary Frank. Le maquillage du clown fait penser à l'incarnation d'Heath Ledger dans **The Dark Knight**. Deux pièces à ne pas mahquer !



ABONNEZ-VOUS À COMIC BOX

ABONNEZ-VOUS
PAR TÉLÉPHONE AU
03 44 62 52 95



**30%
D'ÉCONOMIE**
SOIT 27 € AU LIEU
DE 39 €

**1 AN
D'ABONNEMENT**

**2 ANS
D'ABONNEMENT**

**40%
D'ÉCONOMIE**
SOIT 46 € AU LIEU
DE 78 €

LE MAGAZINE, CHEZ VOUS
TOUS LES DEUX MOIS...
MOINS CHER !

BULLETIN D'ABONNEMENT

À retourner avec votre règlement

sur enveloppe affranchie à

France France - Service Abonnements

BP 321 - 27933 GRIGNY Cedex

ou abonnez-vous par téléphone au : 03 44 62 52 95

☐ Oui, je m'abonne à **COMIC BOX POUR 1 AN** et je choisis l'offre avec 30 % de réduction, soit 6 numéros pour 27 € (CB001)

☐ Oui, je m'abonne à **COMIC BOX POUR 2 ANS** et je choisis l'offre avec 40% de réduction, soit 12 numéros pour 46 €** (CB002)

** OFFRE RÉSERVÉE À LA FRANCE MÉTROPOLITAINE SEULEMENT JUSQU'AU 31/12/2007
DOM TOM ET ÉTRANGER : NOUS CONSULTER.

NOM _____ PRÉNOM _____

ADRESSE _____

VILLE _____ CODE POSTAL _____

EMAIL _____ PAYS _____

DATE DE NAISSANCE _____ TEL. _____

DATE DE NAISSANCE _____

Je règle mon abonnement :

☐ par chèque bancaire ou postal, libellé à l'ordre de PANINI FRANCE

☐ par carte bancaire n° _____

Date d'expiration _____

Noter ci-contre les 3 derniers chiffres du numéro inscrits au dos de votre carte, près de la signature : _____

Date et signature obligatoires

Tout abonnement parvenu 15 jours avant la sortie du titre entrera en vigueur au numéro suivant. Conformément à la loi informatique et libertés du 6 janvier 1978 (article 27), vous disposez d'un droit d'accès et de rectification des données vous concernant. Par notre intermédiaire, vous pouvez être amenés à recevoir des propositions d'autres entreprises. Si vous ne le souhaitez pas, il vous suffit de nous écrire en indiquant votre nom, prénom, adresse et numéro d'abonné ou de cocher la case [X].



Zoom !

Zoom !
C'est au tour d'un autre héros de l'univers DC d'être "uni-formizé" : Flash. Les uniformes sont des figurines super-déformées. En plus de Barry Allen, on retrouvera le Professeur Zoom, l'anti-Flash, et le Black Flash, symbole de la mort d'un bolide. Leur finition brillante donne une touche plus "classe" à cette série de figurines déformées. Les deux variantes seront en quantité limitée. Elles seront disponibles à l'unité ou en coffret.



(RE) SNIKT !

Hot Toys aime produire des figurines sur les héros des films Marvel. Wolverine ne pouvait pas y couper (sans mauvais jeu de mots). Le visage de Hugh Jackman est très ressemblant. Les accessoires sont nombreux et les finitions sont parfaites, comme à chaque fois.



MYSTIQUE COMIQUETTE

Deux artistes, deux lignes de style, les deux dames de l'univers DC. Mystique, la première, est une figurine de Hot Toys. Une pose plus classique, mais l'attention est portée sur les détails de la peau et des cheveux. La deuxième est une figurine de Sideshow. Elle est plus stylisée, avec une pose plus dynamique. Les deux sont disponibles à l'unité ou en coffret.



SCARLET WITCH COMIQUETTE



TMNT: DONATELLO COMIQUETTE

Les Tortues Ninja sont avant tout des personnages de comics. Sideshow revient aux origines des héros à carapace. Au début de l'année prochaine, Donatello, le maître du bo, pointerait le bout de son nez. Une belle pièce (40 cm de haut pour 45 cm de large) qui risque de faire des envieux. On ne sait pas encore si cette statue sera la première d'une gamme de statues sur le monde du Tortues Ninja, mais l'attitude combative de "Dony" laisse à penser que ses frères ne seront pas loin et que Shredder pourrait leur faire face. Une édition limitée sera disponible pour quelques dollars de plus. Elle proposera une version alternative (violette) du bandeau masquant les yeux de la tortue.



SUPERMAN D'ORIGIN COMIQUETTE

C'est une figurine de Superman, mais pas n'importe laquelle. C'est une figurine de Superman dans sa tenue d'origine, celle qu'il portait quand il était jeune. Elle est disponible à l'unité ou en coffret.



DC Universe Animated Original Movie



IRON MAN
DVD
~~14,90€~~
12,94€



3€ offerts
en bon d'achat
code promo : Iron man



Dc Super Heroes
BIZARRO Vol. 35
~~11.99¢~~ **11.39¢**



Marvel super heroes
Bishop Vol. 92
~~11.99€~~ 11.39€



WOLVERINI
Vol. 189
3.90€



SPIDER-MAN
Vol. 117
4.00€



NEMI Vol. 1
\$12.35



DARK REIGN
Vol. 1
4.60€



Dc Super Heroes
Brother blood Vol. 39
~~11.00€~~ **11.39€**



Dc Super Heroes
Guy gardner Vol. 38
~~11.99€~~ 11.39€



Marvel super heroes
Valkyrie Vol. 93
~~11.99€~~ 11.39€



LUIS ROYO
Antología Vol. 1
~~10.50€~~ **9.98€**



LUIS ROYO
Fantastic art collector
61.00€



LUIS ROYO
Visions
~~16.50€~~ 15.68€



LUIS ROYO
Dead Moon porte folio
~~18.90€~~ **17.95€**

1. a. code non-mathematical and variable known/ass from January 2014 b. 1 as official economic condition of his country (likely not variable known/ass from January 2014)

Profitez du code promo : **lean man**

3€ offerts sur toute commande de 30€ (hors livre)

COMPTON
PAR INTERNET
WWW.DISCOUNTCOMIX.COM
PAR TELEPHONE
01 44 93 25 03
DU LUNDI AU VENDREDI
9H - 18H

**PAIEMENT
CHEQUE
OU
MANDAT
POSTAL**

NOM		PRENOM	
NOM DE POSTAL		VILLE	
RUE		TEL	
ADRESSE E-MAIL			
MODE DE PAIEMENT		CB	CHEQUE A V. ORDRE DE CREDENCIANT COMPT.
NUMERO CARTE			
DATE VALIDITE		CODE SECURITE	

SIGNATION	QTE	PRI*
FRAIS DE PORT	-	399€
KDO: POUR + DE 30€ D'ACHAT*	-	- 3€
TOTAL	-	

60 jours

SUR LA PLANÈTE COMICS

LA FAMILLE KIRBY VEUT SA PART !



Les héritiers de Jack Kirby viennent de se lancer dans des démarches pour tenter de récupérer les droits de leur père. Les Kirby ont travaillé pour DC, Marvel, et ont créé de nombreux personnages. Ils veulent maintenant que leur nom soit associé à des œuvres qui leur appartiennent. Kirby a créé des personnages comme le Capitaine America, les X-Men, et les Avengers. Il a aussi créé des univers entiers comme le monde de Kirby's Epic Yarn. Les Kirby veulent que leur nom soit associé à des œuvres qui leur appartiennent. Ils veulent que leur nom soit associé à des œuvres qui leur appartiennent. Ils veulent que leur nom soit associé à des œuvres qui leur appartiennent.

des retombées du travail de leurs aïeux.



Cela a l'air d'un titre pour ados comme les Marvel Adventures mais ça n'en est a priori pas un. Marvel va revisiter les Guerres Secrètes à travers les yeux de Spider-Man. Ce n'est pas une suite ou un récit hors-continuité mais Spider-Man & The Secret Wars, une mini en quatre numéros par Paul Tobin et Patrick Scherberger racontera à nouveau les événements sous une perspective inédite (c'est-à-dire avec des schémas qui seraient survenues en parallèle du Secret Wars original). Sortie en fin d'année aux USA...

INCORRIGIBLE, INCORRUPTIBLE

Après avoir connu un certain succès (à l'échelle d'une petite structure telle que Boom! Studios) avec la série *Irredeemable*, qui conte les aventures d'un super-héros qui passe du côté obscur, Mark Wald explore l'autre face du miroir. Dans *Incappable*, un super-vilain témoin des événements d'*Irredeemable* est horrifié et décide de se racheter. Sortie annoncée aux USA pour fin 2009.



QUAND LA CHINE S'ÉVEILLE

L'idée planait depuis l'annonce même de leur apparition dans les pages de la série 52. Les Great Ten (l'équipe de super-héros chinois sortie en grande partie de l'esprit de Grant Morrison) aura droit à sa propre mini-série écrite par Tony Bedard (Exiles) et dessinée par Stanley Lau. Ça débute aux USA dès novembre.

EXODUS : LE COMIC-BOOK

Exodus va avoir droit à son propre titre. Non, pas l'adversaire mutant des X-Men mais le groupe de trash-métal Exodus sera en 2010 la vedette de "Exodus: Death Begets Death", publié chez un micro-éditeur américain, Terminal Press. Les membres du groupe, projeté dans un futur apocalyptique, coïncide entre deux généraux dégénérés et l'esprit de la Terre. Ben voyons...

LE COMBAT DES CHIEFS

Après Civil War, après Secret Invasion et enfin après Dark Reign, l'événement qui viendra secouer l'univers Marvel en fin d'année 2009 s'appelle Siege, avec un schisme à venir au sein de la Cabale (quelle surprise !).



COMIC MACHINE

Boom! studio ayant signé un contrat avec Pixar et Disney avant que ce dernier ne finalise son rachat de Marvel, le petit éditeur reste pour l'instant l'endroit où l'on peut croiser des comics de Mickey et de quelques autres personnages du cru. Et Boom! n'est pas à court d'idée puisque l'un des derniers projets annoncés est un comic-book consacré au robot comique Wall-E, qui sera écrit par J. Torres et visera plutôt le jeune public.

HULK(S) SMASH !

Initialement annoncé par Marvel sous le titre de travail "World War Hulks" (au pluriel) la prochaine déflagration réunissant bon nombre des personnages liés aux rayons gamma aura finalement pour nom "Fall of the Hulks" (qu'on peut traduire aussi bien par "l'Automne des Hulks" ou "la Chute des Hulks"). Et pour l'occasion Whilce Portacio fait son retour chez Marvel. Il illustrera **Hulk #18**, un numéro spécial lançant les hostilités et toujours écrit par Jeph Loeb. En prime, on devrait faire la connaissance d'un nouvel ordre secret qui, après les Illuminati et la Cabale, prépare de sinistres plans pour l'univers Marvel.



LE RETOUR DE LA RELEVÉ !

Cela faisait dix années que les fans le réclamèrent. Et que finalement DC faisait la grande œuvre alors que de plus en plus d'anciens séries TV trouvent une seconde vie sous la forme de comics. Cette fois, c'est officiel : **Terry McGinnis, le héros futuriste de Batman : la Relevé, sera dans la mini-série en 2010.**



RETOUR AU NOIR !



X-Men Noir et **Spider-Man Noir** auront droit à des suites. Respectivement nommées **X-Men Noir: Mark of Cain** et **Spider-Man Noir: Eyes Without A Face**, ces continuations conservent les équipes créatives d'origine, à savoir respectivement **Fred Van Lente & Dennis Calero** pour les mutants, **David Hine, Fabrice Sapolsky** et **Caroline Di Giandomenico** pour l'Araignée. Le hasard fait même que **Spider-Man Noir: Eyes Without A Face #1** sorte le 2 décembre aux USA, le même jour que la première mini-série qui a introduit le personnage, en France.

AIDEZ ED !

Quelques temps après que l'industrie (et en particulier Gail Simone et DC) se soient mobilisés pour aider le scénariste **John Ostrander** (bien connu des fans des comics de **Star Wars** et de **Suicide Squad**) à payer des soins médicaux, Marvel fait de même en publiant cette fois, avec l'aide de l'association **Hero Initiative**, un numéro spécial consacré au dessinateur **Ed Hannigan** (co-créateur de la **Cape et l'Épée**). Il s'agit d'aider Hannigan qui souffre de sclérose. Les bénéfices de ce comic-book iront à l'auteur et pour l'occasion des gens comme **Mark Millar** ont apporté leur concours.

PIXILAND

Depuis quelques années, il est manifeste que les scénaristes successifs des **X-Men** tentent de nous imposer **Pixie**, la mutante allée, comme la nouvelle **X-Woman** à surveiller. La mini-série **X-Men: Pixie Strikes Back** (scénario de **Kathryn Immonen**, dessins de **Sa Pichelli**) lui permettra de montrer vraiment ce qu'elle vaut, avec quelques apparitions de ses amis **Mercury**, **Blindfold**, **Armor** et **X-23**. Autant dire que le **Girl Mutant Power** est dans l'air.

PRINCE INSPIRE UN WEBCOMIC...

L'actrice **Emma Caulfield** (Anyu dans **Buffy contre les Vampires**) a décidé, elle aussi, de se mettre aux comics, mais sur Internet. Elle a eu l'idée de faire une sorte de **Sex & the City** avec des animaux. Et quoi de mieux pour représenter le côté sexy que de pasticher une chanson de **Prince**. Controversé devenant ici **Contropussy** ! Ne connaissant rien aux comics, elle s'est alliée à **Christian Beranek**, un vieux routier de la profession, qui lui a dégoté les bons contacts, dont le dessinateur **Christian Meesey**. C'est gratis et c'est sur www.contropussy.com !



FACE IT TIGER...

Le scénariste **Marc Guggenheim** et la dessinatrice **Adriana Melo** (**Witchblade**) retrouvent la piste de **Jackpot** en janvier 2010 dans une mini intitulée **Amazing Spider-Man Presents Jackpot**. On verra bien si l'héroïne décroche le gros lot mais en attendant un nouveau costume sera visiblement éterné. Ce sera d'ailleurs l'adieu (temporaire à coup sûr) de **Guggenheim** à l'univers **Spider-Man**. En effet, l'auteur a décidé de se retirer du "Spidey Brain Trust" (le pool d'auteur de **Spidey**) pour cause de planning surchargé.





LE FRELON TOURNE

Les confrères de Splash News (photo) ont photographié quelques scènes du film *Wanted* (Frelon Vert), actuellement en tournage. Jay Chou a remplacé Stephen Chow et Kato et Seth Rogen, aminci, est même remplaçable dans le rôle du héros. Cameron Diaz et Edward James Olmos sont aussi du voyage pour ce qui s'annonce comme un des films les plus attendus de l'été.



LE PHANTOM ? RIDICULE !

Lee Falk va sans doute se retourner dans sa tombe. Les producteurs de la nouvelle version du Phantom pour le compte de la chaîne Syfy (ex-Sci-Fi Channel) ne donnent pas envie. En soi, l'idée de départ (un nouveau Phantom doit remplacer le précédent) n'est pas classique et inusitée, autant le traitement opposant anciens et modernes n'a aucune chance de fonctionner. Ajoutez à cela un costume digne d'une série *Des Reeves* 80. Chez Syfy, on ne doute de rien, ils avaient déjà "gagné" *Phantom*.

ARCHIE VEUT SA PART !

À force de voir Marvel, DC et autres Dark Horse cartooniser les héros de la culture, plus des vétérans des comics, Archie, veut aussi entrer dans la danse. Jusqu'ici les films de Sabrina la petite sorcière et *Josie & the Pussycats*, on avait pas vu grand chose. Mais Archie Comics a viré son agent à Hollywood et signé avec la géante Warner. CAA doit à Archie Comics 2 millions de dollars et 12 millions de dollars de droits.

ENCORE DES ROBOTS ?

C'est donc le 1er juillet 2011 que reviendront les Transformers avec une troisième aventure cinématographique. Même équipe, même casting. Mais ils n'auront sans doute pas leur habituelle équipe à leur disposition. Les Transformers ont été déprogrammés.

LES MAÎTRES N'ONT PAS RENONCÉ

Après des années de "development hell", les Maîtres de l'Univers rebondissent. Avec une licence pour un film de la série, les producteurs de *Teen Titans* ont signé un accord avec DC.

KICK ASS SE TROUVE UNE MAISON

Le lobbying estival de Mark Millar et Matthew Vaughn semble avoir payé. C'est l'empire de la Star qui offre pour distribuer *Kick Ass* aux USA. Sortie fixée au 16 avril 2010. Plus de 100 copies de *Kick Ass* ont été vendues. *Metropolis* (1927) et *Kick Ass* (2010) sont les seuls films à avoir été distribués par la même maison.

RHINOFÉROCE ?

Le comic-book *Elephantmen* de Richard Starkings vient d'être optionné par Hollywood. Le moment de se réintéresser au comic-book ? Pour sûr !

IMAGE UNITED SE PRÉCISE...



Image United avance à grands pas : le crossover qui va réunir la plupart des personnages du label mais aussi les principaux créateurs/partenaires (Erik Larsen, Marc Silvestri, Rob Liefeld...) prend tournure et on commence à voir apparaître les premières pages de preview de ce projet collectif. Espérons qu'au final *Image United* ne souffrira pas des mêmes délais que l'album du dixième anniversaire d'Image, qui avait considérablement tardé à être finalisé.

LA SAISON DES BUFFY

LA SAISON 8 DE BUFFY, PUBLIÉE EXCLUSIVEMENT SOUS FORME DE COMICS EST UN SUCCÈS PARTITOUT OÙ ELLE EST PUBLIÉE. DU CUIP, JOSS WHEDON ET DARK HORSE SE SONT MIS D'ACCORD POUR METTRE D'ARRÊT ET DÉJÀ EN CHANTIER UNE SAISON 9 DE LA SÉRIE ! LE CRÉATEUR DE LA SÉRIE EST PAR ALLIÉS FORT CONTENT DU RÉSULTAT ET ON LE COMPREND : 40 ÉPISODES PAR SAISON AU LIEU DES 22 QUE LUI AUTOURNAIENT LA TÉLÉVISION, LE VOILÀ LIBRE DE RACONTER, AVEC SON ÉQUIPE DE SCÉNARISTES, DES HISTOIRES BEAUCOUP PLUS AMBITIEUSES. ACTUELLEMENT AU #30 AUX USA, BUFFY FERA UNE PETITE PAUSE DE QUELQUES MOIS AVANT DE REVENIR SUR LES ÉTATS.

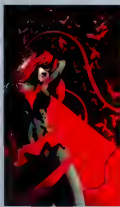


KEVIN SMITH GAFFE !

Kevin Smith écrit actuellement un mini-série de *Batman* pour la chaîne DC. Le personnage de *Batman* rencontre un nouveau personnage, un vigilante nommé *Baphomet*. Selon le journaliste, Smith a écrit à MTV News que le personnage était celui d'un personnage de la série *Batman* qui a été déprogrammé.

BAT-REPLAÇANT...

Ça switche sur *Detective Comics*. Pour donner un peu d'air à JM Williams, DC a demandé à Jack de réaliser quelques épisodes. Trois sont déjà prévus (#861-863) mais l'artiste britannique a laissé entendre qu'il pourrait en faire 3 de plus. En attendant, il s'est fendu d'une cover variante pour le #859 et le moins qu'on puisse dire, c'est que *Batwoman* y a fière allure...



LE BON NUMÉRO

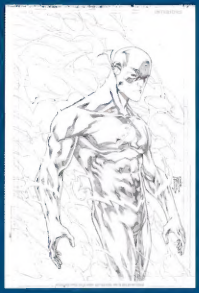
600 ou pas ? Avec deux redémarrages depuis les années 80, on aurait presque oublié que *Wonder Woman* arrivera bientôt à son 600ème numéro. Normalement les éditeurs ont tendance à revenir à la numérotation d'origine à l'approche de tels anniversaires mais DC a préféré laisser le choix aux lecteurs (ou bien jouer avec leurs nerfs ?). Les fans qui veulent que la série reprenne la numérotation d'origine peuvent voter "pour" en envoyant une carte postale à : Dan Didio 1700 Broadway New York NY 10010. USA

L'OPPORTUNISME CONTINUE CHEZ BLUEWATER...

Après avoir lancé des biographies des présidents des USA, des candidats malheureux, et même du chien d'Obama, BlueWater Comics ne recule devant rien et s'attaque au succès du moment : *Twilight* ! Une licence ? Quelle licence ? Le label a décidé de livrer une version comics de la vie de l'auteur de la saga *Twilight* Stephenie Meyer et même d'en commercialiser une version exclusive pour les comic shops de Washington là où se déroule l'action des romans ! Une opportunité n'arrivant jamais seule, le comic-book sortira... le jour de sortie du second film *Twilight*, le 11 novembre.

RAPIDE ET ÉPAIS

LE NOUVEAU MENSUEL FLASH DE GEOFF JOHNS, À PARAÎTRE APRÈS LA FIN DE FLASH: REBIRTH, ADOPTERA LE NOUVEAU FORMAT DE DC : LES "CO-FEATURES", DEUX HISTOIRES POUR LE MÊME PRIX. BARRY ALLEN OCCUPERA LA PREMIÈRE PARTIE DU TITRE (AVEC FRANCIS MANAPUL AUX DESSINS) TANDIS QUE WALLY CONCLUERA LE TOUT (SOUS LE CRAYON DE SCOTT HOLINS). 30 PAGES DE COMICS, DES NOMS, UN PRIX MESURÉ, DE MET LE PAQUET POUR REMETTRE (ENFIN) FLASH À L'HONNEUR !



À QUELS DIEUX SE VOUER ?

Michael Avon Oeming (*Powers*, *Le Dernier Templier...*) lance fin 2009 sa nouvelle série chez Image, en collaboration avec Dan Berman et John Brogila. **God Complex** sonne un peu comme un concept à la Kirby. Les dieux de l'Antiquité ont survécu jusqu'à l'ère moderne. Certains influencent l'humanité de loin tandis que d'autres sont des super-héros. **God Complex** sera centré sur "Paul" (en fait Apollon qui vit caché parmi les humains).



UNE PEAU DARK HORSE POUR 15\$

L'éditeur de Milwaukee n'est jamais en retard d'une mode. Il vient de s'associer à la société Gelaskins pour proposer toute une série d'auto-collants pour téléphones portables (14,95\$) et ordinateurs (29,95\$) à l'effigie des plus grands personnages du label : Hellboy, Goon, Umbrella Academy et même Buffy sont au menu. Disponibles à compter du 16 décembre aux USA. De quoi se la pêter au Starbucks ?

MANDEVILLE A LA CLA\$\$

Evidemment, peu de gens connaissent Mandeville. Mais cela ne devrait pas durer tant cette petite boîte de production basée en Californie a de l'ambition. Jusqu'à un passé très récent, Mandeville officiait surtout dans le secteur de la comédie (le *Chihuahua de Beverly Hills* et la *Proposition* notamment). Mais depuis peu, on a découvert les comics là-bas avec *Surrogates* (Clones). Mais pas démolalisés par les chiffres assez mauvais du film avec Bruce Willis, ils ont optionné coup sur coup deux comics : *ClassWar*, d'après la mini-série publiée par le défunt label anglais Com X (et publié en France chez Delcourt) et *Alibi*, qui vient de chez Top Cow.

IDW FAIT DANS LE RAGOT

DANS LA SÉRIE "ON NE SAIT PLUS QUOI INVENTER", LE LABEL CALIFORNIEN IDW A EU UNE IDÉE DE GÉNIE : CRÉER UN COMIC-BOOM D'APRÈS WEEKLY WORLD NEWS, L'UN DES TABLOIDS LES PLUS CÉLÈBRES ET MÉPRISÉS DES USA. POUR LES NON-INITIÉS, WEEKLY WORLD NEWS ÉCRIT TOUT ET N'IMPORTE QUOI SUR LES LÉGENDES URBAINES, LES ALIENS, LES ZOMBIES ET LES FAITS DIVERS LES PLUS SORDIDES. IDW A SIMPLEMENT PRIS LA LICENCE POUR FAIRE DE LA BD AVEC LES HISTOIRES LES PLUS INCROYABLES. IL FALLAIT Y PENSER. IMAGINEZ ÇA EN FRANCE... ÇA POURRAIT ÊTRE PARTICULIÈREMENT DRÔLE. CETTE MINI-SÉRIE, À PRENDRE AU MILLIÈME DEGRÉ, SERA DISPONIBLE DÈS JANVIER AUX USA. QUI OSERA EN PUBLIER UNE VERSION FRANÇAISE ?



LES OUTSIDERS RELÈVENT LE CHALLENGE AVEC LEUR PATRON

Nouveau changement de cap pour les *Outsiders* qui seront désormais écrits par Dan Didio (le boss éditorial de DC) lui-même. Billy Tan, actuellement en train d'illustrer un arc de la série *Batman & Robin*, reprendra les dessins.

STEPHEN KING INFIDÈLE...

Si Marvel a pu publier la *Tour Sombre* et *Le Fléau* de Stephen King en version comics, le maître du suspense n'est pas exclusif en la matière. Aussi quand l'éditeur de romans Del Rey (qui s'est lancé dans les comics il y a quelques années, d'abord avec des mangas) lui a proposé le même deal pour adapter le *Talisman*, il n'a pas hésité. Sa fidèle assistante devenue scénariste, Robin Furth, réalise l'adaptation. Tony Chasteen (*Occult Crime Force*) dessine. Les covers sont signées Tommy Lee Edwards. Ça commence en novembre.



UN NOUVEAU CREATOR-OWNED POUR DAVID HINE

Ce sera chez Image Comics et dessiné par Shaky Kane (un dessinateur anglais à la patte très Kirby). Aucune date de sortie annoncée mais ce devrait être quelque part en 2010. Ce sera le retour chez Image pour David Hine qu'on a surtout lu chez Radical, DC et Marvel récemment. Le titre : *Bulletproof Coffin* !

LE THÉRAPEUTE DE LA RÉDACTION COUCHE LES SUPER-HÉROS SUR LE DIVAN...



Docteur Psycho

À QUI LE PLUS GROS CASIER ?

LES RÉCENTS ÉVÉNEMENTS DE DARK REIGN ONT POUSSE BEAUCOUP DE LECTEURS À SE GRATTER LA TÊTE. L'AMÉRIQUE AURAIT DONC OUBLIÉ D'UN COUP LE LOURD PASSIF DE NORMAN OSBORN, ALIAS LE BOUFFON VERT ? IL FAUT DIRE QU'IL Y A DES PRÉCÉDENTS ET QUE L'OPINION PUBLIQUE VUE DANS LES COMICS A BIEN SOUVENT LA MÉMOIRE COURTE EN MATIÈRE DE CASIER JUDICIAIRE...



Norman Osborn en train de donner une conférence de presse et vu comme un garant du bien public, il y a de quoi sauter. Et à bien des égards l'effet Dark Reign repose sur ce ressort. Quoi ? Comment ont-ils pu mettre à la tête de la défense nationale l'assassin de Gwen Stacy, Ben Reilly et de quelques autres ? Pourtant la procédure n'a rien de nouveau. On pensera, bien sûr, à des cas évidents de méchants s'étant hissés au pouvoir comme Lex Luthor devenu un temps président des USA (2001-2004). C'est simple : la plupart des méfaits des super-vilains ne se déroulent pas sur la place publique. La mort de Ben Reilly, par exemple, s'est déroulée « hors-écran ». Seul Peter Parker en était témoin et le meurtre d'un clone, sur le plan légal, semble épineux. Pour le piéton lambda de l'univers Marvel, Osborn n'a été arrêté que récemment (par Luke Cage) et mis en prison parce qu'il était le Bouffon Vert alors que dans le même temps il s'avère qu'il y a eu plusieurs Bouffons, y compris le propre fils d'Osborn. Bref, le rapport de culpabilité entre le Bouffon Vert et être l'assassin de Gwen Stacy n'est pas du tout évident et serait même sans doute aisément contestable devant un tribunal.



Avec les clones, les Skrulls, les imposteurs venus d'une autre dimension, il n'est tout simplement pas évident d'être jugé coupable dans les comics. Qui plus est, même si le lecteur a tendance à l'oublier, les héros ont bien brouillé les cartes en mettant en place des revirements similaires. Vu par ce même passant lambda de l'univers Marvel, en effet, les criminels ne viennent pas de prendre le pouvoir : ils y sont de longue date. Il suffit de prendre la liste des Vengeurs. Hulk, la Sorcière Rouge, Vif-Argent, Œil-de-Faucon et quelques autres avaient causé de nombreuses destructions avant d'intégrer les rangs de l'équipe. Et bien souvent ces derniers ont connu des crises qui les ont poussés à reprendre, au moins temporairement, la voie du Mal (par exemple les crises de folie à répétition de la Sorcière Rouge). Pour le citoyen de base, Spider-Man a été recherché pendant des années pour le meurtre du Capitaine Stacy puis lié de manière pas totalement claire à la mort de Gwen Stacy. Luke Cage a été longtemps un bagnard en cavale (quand bien même emprisonné à tort). Le Faucon, un passé de vendeur de drogue, datant d'avant sa rédemption. Bref, vus de la rue, une partie des "bons" Vengeurs ressemblent à une version costumée d'O.J. Simpson. Ce n'est pas Iron Man qui va arranger le tableau car même avant son récent virage conservateur, le personnage avait quelques casseroles derrière lui en termes de réputation. Comparons : pour les

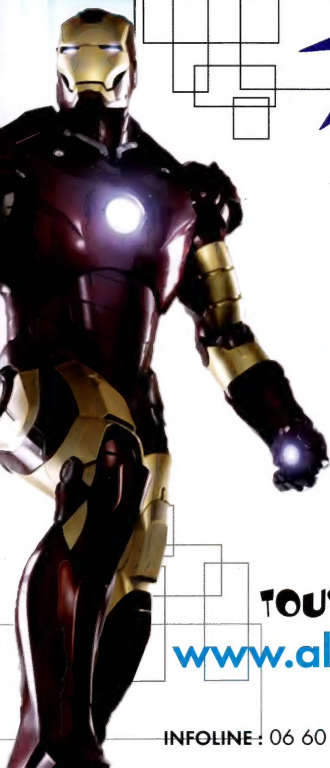
raisons évoquées précédemment, le public ne connaît qu'une partie des méfaits d'Osborn (et pas les plus graves) et l'a vu mettre un terme à l'invasion des Skrulls dans un moment déterminant. À l'inverse, ce même public a vu Iron Man tuer un ambassadeur (Iron Man vol.1 #124). Même s'il s'agissait d'une manigance de Justin Hammer, une telle vision laisse des traces. D'autant que ce même Iron Man, pendant la saga Armor Wars, a été déclaré hors-la-loi et a causé une autre mort (le Gremlin), cette fois de son propre chef. Suite à Armor Wars, pour échapper au gouvernement et aux poursuites, Tony Stark a mis en scène la mort d'Iron Man en faisant croire qu'il avait engagé un nouveau garde du corps... avant de révéler la supercherie des années plus tard. Dans le pays où Bill Clinton a eu tant d'ennuis simplement pour le principe d'avoir menti et pour des faits finalement moins importants, on peut imaginer à quel point l'image d'un Tony Stark est publiquement cornée là où le public n'a qu'une vague notion de ce que l'on reproche à Osborn. D'ailleurs il faut être honnête. Dans Civil War: Frontline, c'est bien Tony Stark/Iron Man qui se servait d'Osborn comme d'un pion pour déclencher un faux attentat contre Atlantis. Lequel des deux à un casier plus chargé ? L'opinion publique pourrait-elle préférer Iron Man à Osborn ? Spider-Man à Osborn ? Hulk à Osborn ? Au pire le quidam a toutes les raisons de penser que c'est bonnet blanc et blanc bonnet. Du coup, Dark Reign n'est pas une ère particulièrement sombre pour le peuple de l'univers Marvel. Elle l'est seulement pour « ceux qui savent », à savoir les héros (les vrais) et les lecteurs. Mais même ces derniers auraient tendance à oublier que des personnages comme Marrow ou Warpath (X-Men) ou encore Echo (Nouveaux Vengeurs) ont commencé comme des assassins...



Dans les 70's Norman Osborn est supposé être mort mystérieusement (sans qu'on le lui ait montré). Pour le public l'assassin c'est Spider-Man...

ALBUM
MONTPELLIER

OUVERT



**RETROUVEZ
TOUS VOS HEROS SUR
www.album-montpellier.com**

INFOLINE : 06 60 65 08 39 • contact@album-montpellier.com

MARVEL

ULTIMATE ALLIANCE 2

[illegible]